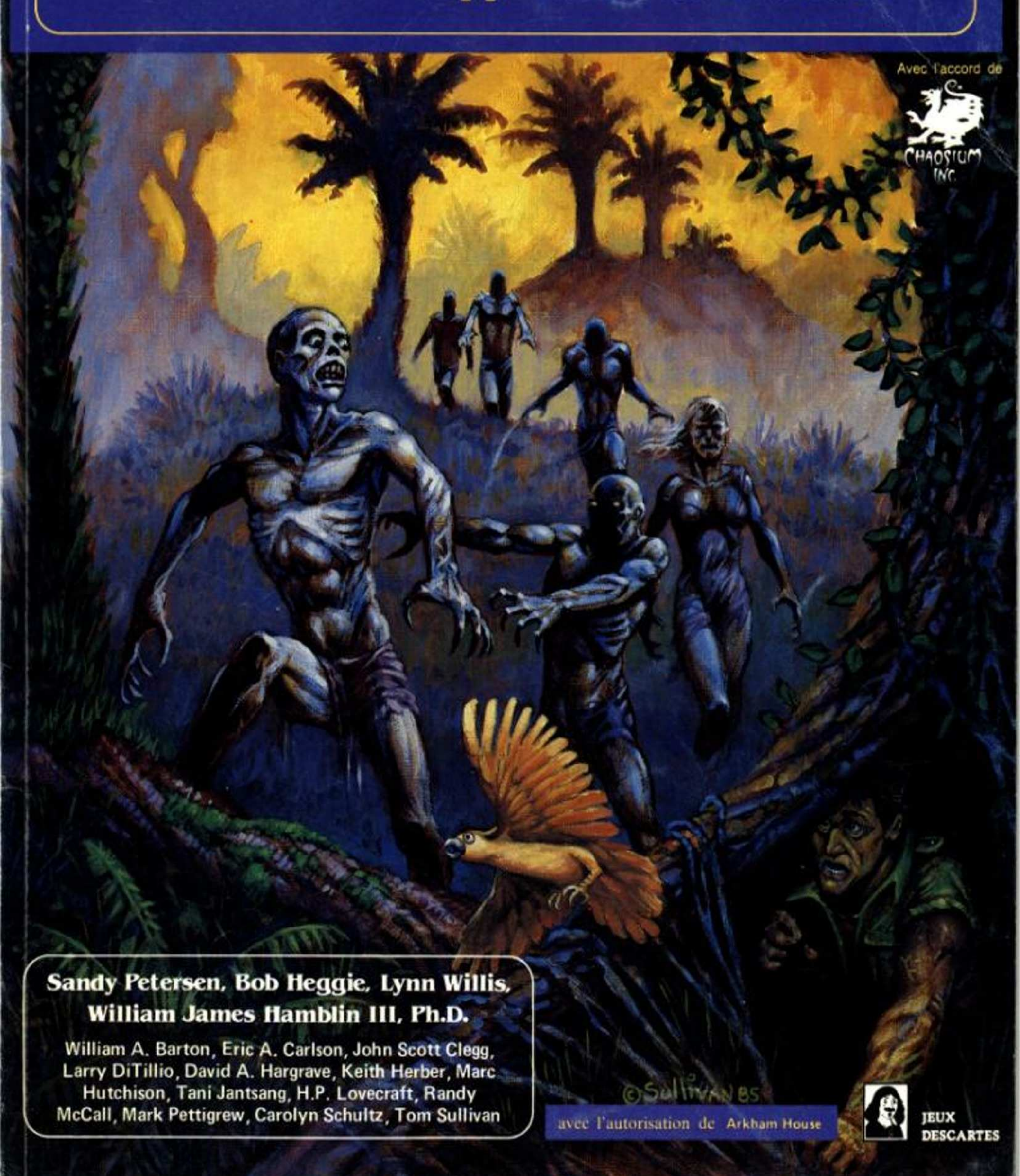
Pour l'APPEL DE CTHULHU

Fragments d'épouvante

Le Deuxième Supplément de Cthulhu



Sandy Petersen, Bob Heggie, Lynn Willis, William James Hamblin III, Ph.D.

William A. Barton, Eric A. Carlson, John Scott Clegg, Larry DiTillio, David A. Hargrave, Keith Herber, Marc Hutchison, Tani Jantsang, H.P. Lovecraft, Randy McCall, Mark Pettigrew, Carolyn Schultz, Tom Sullivan

avec l'autorisation de Arkham House

JEUX DESCARTES

Fragments d'épouvante

H.P. Lovecraft  1890-1937

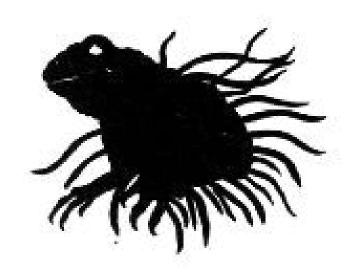
Sandy Petersen, Bob Heggie, Lynn Willis, William James Hamblin III, Ph. D.

couverture et dessins
Tom Sullivan

Carte d'Insmouth
Carolyn Schultz

Avec le matériel extrait du travail préalable de William A. Barton, Eric A. Carlson, John Scott Cleg, Larry Di Tillio, David A. Hargrave, Keith Herber, Marc Hutchison, Tani Jantsang, Randy McCall, et Marc Pettigrew
Traduction : Joëlle Palévody
Supervisé par Henri BALCZESAK

TABLE DES MATIERES



Le Deuxième Supplément de Cthulhu

Introduction

Bienvenue dans les Fragments d'Epouvante. Dans l'introduction du Premier supplément de CTHULHU, je présentais déjà la seconde édition de L'APPEL DE CTHULHU, y décrivant en détail un nouveau système de création des personnages. Ceux d'entre vous qui se sont déjà procurés la deuxième édition, se sont bien rendus compte que le système que j'avais annoncé ne s'y trouve pas. Après l'avoir testé, nous avons trouvé que son utilisation prenait trop de temps et obligeait les Investigateurs à répartir leurs points de compétence en trop petites quantités. A la place, nous avons augmenté le nombre des points de compétence à la disposition de tous les Investigateurs et repris le premier système de L'APPEL DE CTHULHU avant de mettre la seconde édition sous presse.

Ici à CHAOSIUM, nous sommes très contents de cette seconde édition (Ndt: celle qui a été traduite en français). En fait, le nouveau texte ne contient que deux erreurs dignes de correction: à la page 42, Père Dagon et Mère Hydra sont décrits comme mesurant plus de 9 mètres. Cela devrait être: plus de 6 mètres. L'autre erreur est à la page 23 du Guide des années 20. La seconde phrase sous le titre « Armes Automatiques » devrait être: pour chaque coup tiré en rafale, la chance de toucher est augmentée de 5%, mais, quelque soit le nombre de coups tirés, la chance de toucher ne peut pas excéder le double du pourcentage de compétence au tir du tireur. Dans l'exemple donné, la seconde phrase devrait être: « il a 15% de chance de toucher. Le chargeur contient 20 balles, donc normalement 100% sont ajoutés à ses chances de toucher, mais comme son pourcentage de base ne peut qu'être au plus doublé, ses chances de toucher ne peuvent être que de 30% au maximum dans cet exemple. Le reste de la description ne change pas.

L'ensemble de L'APPEL DE CTHULHU continue de s'agrandir et prospérer. Au moment où paraît le présent livret (juin 1985), CHAOSIUM et JEUX DESCARTES a déjà édité huit compléments pour L'APPEL DE CTHULHU (y compris les Fragments d'Epouvante). Avec notre permission, d'autres éditeurs en ont édités 6 autres. Le jeu et de nombreux compléments ont été traduits en français. La traduction allemande va se faire cette année et nous sommes en train de négocier des traductions dans d'autres langues étrangères comme le japonais et l'italien.

Une excellente gamme de figurines de plomb de 25 mm est fabriquée et distribuée par Grenadier Miniatures. Plusieurs jeux d'imitation ont même été édités par des compagnies concurrentes espérant tirer ainsi profit du succès de L'APPEL DE CTHULHU.

La prospérité future de L'APPEL DE CTHULHU dépend des joueurs. C'est pour cela que nous aimerions connaître vos désirs. Qu'aimeriez-vous trouver dans les prochains compléments? Des règles pour mener des investigations Lovecraftiennes dans les années 1980? Ou dans les années 1890? De vastes campagnes ou des scénarios habilement raccourcis? De cruels bains de sang ou de sinistres énigmes intellectuelles? Des aventures pour des Investigateurs débutants ou pour des vieux combattants? S'il vous plaît, faites-nous le savoir.

Si vous avez une idée géniale de monstres, sortilège ou scénario de L'APPEL DE CTHULHU, envoyez-la nous. Ecrivez à: Jeux Descartes 5, rue de la Baume. 75008 Paris. N'oubliez pas d'y joindre une enveloppe timbrée à votre adresse.

— *SANDY PETERSEN*

La référence page 4: « Le Papyrus de Leyde » est tirée de « LE PAPYRUS MAGIQUE DE LONDRES ET DE LEYDE », 1904, de Grevel. Page 4: « L'imprécation hindoue » est tirée de « LES HYMNES DE L'ATHARVA-VEDA », 3ème édition, 1962, de Griffith. Page 8, L'histoire d'Edward Mordake est de Gould et Pyle (ANOMALIES ET CURIOSITES DE LA MEDECINE, 1896) réédité en 1956 par La Presse Julienne Inc. Page 20, H.P. le poème de Lovecraft « Nemesis » dont les droits d'auteur (1943) sont réservés à Auguste Derleth et Donald Wandrei se trouve dans le livre AU-DELA DE LA FORTERESSE DU SOMMEIL. Page A.D. « La menace souterraine », légèrement modifiée est tirée de la version parue dans la revue DIFFERENT WORLDS, n° 19, CHAOSIUM Inc. 1982. Tous droits réservés. Page 29.31, les citations de « L'HABITANT DU LAC » sont empruntées à J. Ramsey Cambell.

En ce qui concerne les questions personnelles, les critiques, ou pour l'acquisition du catalogue gratuit des jeux de CHAOSIUM, écrire à: Jeux Descartes 5, rue de la Baume, 75008 Paris.

Réponses à certaines questions sur l'appel de Cthulhu

Par Sandy Petersen

Q: Pourquoi faut-il tant de temps pour lire un livre du mythe de Cthulhu?

Il y a plusieurs raisons:

(1) Ces livres épais sont maladroitement écrits par des déments, d'une écriture habituellement très difficile à déchiffrer et dans un langage archaïque. Bon nombre de passages de ces manuscrits ne sont pas écrits en lettres latines. Ce sont de véritables hiéroglyphes que le lecteur doit déchiffrer avant de découvrir les importantes vérités qu'ils recèlent. Ces livres sont écrits pour d'autres sorciers ou initiés et non pour des profanes. Des termes spéciaux y sont employés sans aucune explication. On n'y trouve ni index, ni glossaires. Il n'y a probablement pas de table des matières, ni même peut-être de chapitres, de paragraphes, de coupures entre les mots, ni de ponctuation d'aucune sorte. La plupart de ces livres ont été écrits avec des siècles d'écart par des auteurs de convictions philosophiques très différentes qui utilisaient chacun leur propre phraséologie technique. Pour chaque livre, le lecteur doit s'adapter à un nouveau jargon.

(2) Une lecture superficielle d'un de ces livres regroupant de vieilles connaissances ésotériques n'en permet pas une compréhension véritable. Tout ce qu'on peut en tirer est une perte de points de SAN. On doit lire en profondeur. On ne doit pas seulement lire attentivement chaque syllabe, mais aussi comparer leur signification à celles qui sont contenues dans d'autres livres en rapport avec le même sujet. Et qui ne sont pas toujours des livres ésotériques.

Une référence à la «Quête du Graal» dans certains livres ésotériques peut complètement échapper au lecteur ou le déconcerter parce qu'il ne sait pas que le Graal Sacré de la légende d'Arthur symbolise le Noir Chaudron du mythe celtique. Et, à moins que le lecteur ne sache que le Noir Chaudron ressuscitait les cadavres mis à bouillir dedans et qu'il venait de l'enfer, il pourrait ne pas en percevoir les implications. Et, quand bien même, il pourrait ne pas réaliser pendant un moment que la phrase «Il but dans le Graal d'Arthur» pourrait se référer à quelqu'un qui a été ranimé par le sortilège de Résurrection. S'il ne connaît rien de ce sortilège de Résurrection, le sens de la phrase peut rester obscur à ses yeux et il en ignorera le sens à jamais.

(3) Ces livres sont physiquement difficiles à lire. Presque tous, sans exception, sont très anciens et doivent être manipulés avec soin. Le lecteur doit porter des gants fins, très fins et tourner les pages avec des pinces capitonnées. Il n'y avait pas dans les années 1920 de photocopieuses pour faire rapidement des copies solides.

(4) En général, ces livres sont très épais. Même «Le Rameau d'Or», livre relativement innofensif écrit par James Frazer, est composé de 13 volumes. Il a été récemment abrégé en un seul volume (qui comporte encore plusieurs centaines de pages). Mais cette version abrégée n'a aucun véritable pouvoir, du moins dans le sens donné à ce mot dans *l'appel de Cthulhu*.

(5) Enfin, en lisant ces livres on se fatigue et on s'ennuie facilement. Ils sont longs, mal écrits, et leurs textes sont souvent obscurs. Un lecteur abruti finit par passer sur des informations et des enseignements. Donc on ne peut pas en lire trop en une fois.

Il serait possible de concevoir une formule qui donnerait le temps de lecture exigé par chaque livre du mythe et qui tiendrait compte de l'Education, de la Compétence en Lire telle ou telle langue, de l'Intelligence et des Connaissances en mythe de Cthulhu des personnages. Mais une telle formule serait difficile à mettre au point, à utiliser et apporterait peu de choses au jeu.

Q: Comment puis-je apprendre une langue dans l'Appel de Cthulhu?

On peut acquérir n'importe quelle Compétence scientifique ou linguistique en suivant des cours à l'Université ou en recevant des leçons particulières de quelqu'un de compétent ayant au moins 75% de Compétences en la matière. Il est permis à l'étudiant de tenter d'augmenter tous les quatre mois ses connaissances sur le sujet. La tentative se fait de la même manière que celle qui est utilisée pour les augmentations de Compétence par expérience.

Le joueur de «l'étudiant» jette 1D100 et si le score du dé excède le niveau actuel de sa Compétence, celle-ci augmente d'1D6 pour cent.

Par ce système, les connaissances s'acquièrent évidemment plus lentement que par l'expérience. Cependant il offre de plus grandes chances de succès.

Q: Le fait de voir plusieurs monstres peut-il faire perdre plus de points santé mentale à mon personnage?

A moins que le Gardien soit particulièrement sévère, le maximum de SAN que l'Investigateur peut perdre en voyant plusieurs monstres les uns à la suite des autres (c'est-à-dire à moins de quelques heures les uns des autres), est égal au nombre maximum de perte de points de SAN qu'engendre une rencontre avec *un* exemplaire de ce type de monstre.

Ainsi, si un personnage a passé un jour dans une île déserte en rencontrant des hordes de Profonds toutes les heures, le maximum de perte de points de SAN qu'il peut subir au cours de cette journée d'épouvante est de 6 points, car la perte de points de SAN maximum causée par un Profond est de 1D6.

Cependant, si le personnage a aussi rencontré sur l'île des vols de Byakhees, sa perte de points de SAN sera augmentée jusqu'à 12 maximum, (la perte maximum de SAN étant de 6 points pour les Profonds et de 6 pour les Byakhees).

Q: Pourquoi mon Investigateur ne peut-il s'habituer à rencontrer des types communs de monstres?

Un Gardien accommodant peut mettre en place des règles spéciales afin de permettre à des Investigateurs expérimentés de s'habituer psychiquement à voir certains monstres.

Voici une telle règle optionnelle acceptable: Chaque Investigateur doit enregistrer le nombre de fois qu'il a fait la rencontre d'un même monstre et du nombre de fois où il a réussi son jet de SAN devant ces monstres. Quand un Investigateur a réussi un nombre de jet de SAN égal au nombre de points de SAN maximum que peut faire perdre ce monstre, il s'est enfin «habitué» à le rencontrer. Par exemple, le maximum de perte de points de SAN provoquée par la rencontre d'un Profond est de 6 points. Une fois qu'un personnage a réussi 6 fois ses

jets de SAN en rencontrant ce genre de monstres, il s'est accoutumé à eux. Le maximum de perte de points de SAN à la vue d'un Vagabond Dimensionnel est de 1D10. Quand un sorcier a réussi 10 jets de SAN en rencontrant des Vagabonds Dimensionnels, il s'est familiarisé avec eux. Le nombre de points de SAN maximum que l'on peut perdre par la rencontre avec Cthulhu est de 100. Une fois qu'un personnage a réussi, en présence de Cthulhu, 100 jets de SAN, il n'a plus peur de lui. Evidemment, avant d'en arriver là, l'Investigateur a depuis longtemps atteint un niveau zéro en SAN. A ce niveau, les pertes de points de SAN n'ont plus aucune importance pour lui. «Devenir familier» du monstre signifie que le personnage réussit automatiquement ses jets de SAN provoqués par la rencontre avec le genre de monstres en question. Bien sûr, il peut encore subir des pertes de points de SAN causées par ce monstre, puisque même des jets de SAN réussis n'offrent qu'une protection imparfaite contre les entités les plus puissantes. Celui qui est familiarisé avec les Shoggoths perdra simplement 1D6 points de SAN chaque fois qu'il en rencontrera un. Un Investigateur habitué aux Byakhees perdra 1 point de SAN à chaque rencontre avec l'un d'eux. Celui qui est familiarisé avec les Profonds ou avec les Vagabonds Dimensionnels, ne subira cependant pas de perte de SAN quand il en rencontrera, puisqu'un jet de SAN réussi ne provoque aucune perte de points de SAN avec ces monstres.

DES IMPRECATIONS RITUELLES

Par Sandy Petersen

Voici maintenant des imprécations authentiques tirées de l'histoire humaine. Les utilisations qu'on peut en faire devraient venir à l'esprit de tout Gardien digne de ce nom.

Excommunication rituelle par le Pape Clément VI:

Qu'il soit damné dans ses allées et venues.
Que le Seigneur le frappe de folie et l'aveugle.
Que les cieux déversent sur lui toutes leurs foudres et que la colère du Tout-Puissant lui-même le brûle dans sa vie présente et future.
Que l'univers s'enflamme contre lui et que la terre s'ouvre et l'engloutisse.

Imprécation Gitane:

Puisses-tu errer à jamais par toute la terre,
Ne jamais dormir deux fois dans le même lit,
Ne jamais boire deux fois l'eau d'un même puits et ne jamais traverser deux fois la même rivière en une année.

Imprécation rituelle des Todes (Inde):

Puisse-t-il mourir:
Que le tigre l'attrape.
Que le serpent le morde.
Que la colline abrupte s'effondre sur lui.
Que la rivière déverse ses flots sur lui.
Que le sanglier se rue sur lui.

Imprécation sur Babylone:

Que personne n'y habite jamais et cela de toutes générations.
Que les Arabes n'établissent jamais leur campement ici.
Que jamais les bergers ne mettent ici leurs enclos.
Mais que les bêtes sauvages du désert s'y installent et que leurs tanières soient pleines de créatures plaintives.
Que les hiboux y fassent leurs nids et que les satyrs y dansent.
Et les bêtes sauvages des îles pleureront dans leurs maisons dévastées et les dragons dans leurs beaux palais.
Et cela lui arrivera bientôt et bientôt sa vie sera interrompue.

— Isaïe 13.20-22

Ancienne imprécation égyptienne pour provoquer la catalepsie ou la mort:

Je t'invoque Toi qui œuvres si habilement dans l'éther léger; Terrible, invisible et Tout-Puissant. Dieu des dieux, apportant la destruction, semant la désolation, ô Toi qui exècres les ménages bien établis.
Quand tu fus chassé d'Egypte et du pays où tu avais le droit de vivre, il fut entièrement détruit et jamais ne fut conquis.
Je t'invoque Typhon Set, j'accomplis tes cérémonies divinatoires et je t'invoque par ton puissant nom avec des mots que tu ne peux refuser d'entendre.
Io erbeth, Iopakerbeth, Iobolkhoseth,
Iopatathnax, Iosoro, Ioneboutosoualeth,
Aktiophi, Ereskhigal, Neboposoaleth,
Aberamenthoou, Lerthexanax, Ethreluoth,
Nemareba, Aemina,
Viens à moi entièrement, approche et terrasse-le par le gel ou le feu.
Il m'a fait du tort et a fait couler le sang de Typhon près de l'homme et de la femme.
C'est pour ces raisons que je t'invoque.

Extrait du Papyrus de Leyden

Imprécation d'un magicien hindou contre un ennemi:

Ainsi, j'abats cet homme.
Je lui fais subir un sort cruel en lui infligeant la misère.
Je lui donne la mort par défaillance.
Je l'anéantis par la défaite,
Au nom de Grahi*, je lui donne la mort,
Par l'obscurité je le terrasse,
Je lui inflige tous les ordres cruels des dieux.
Je le mets entre les griffes de Vaishavanara**.
De cette façon ou d'une autre, qu'elle l'engloutisse.
Lui qui nous hait, qu'il haïsse son âme; qu'il se haïsse celui que nous détestons!
Nous jetons hors du paradis, de la terre et du firmament l'homme qui nous hait.
Suyaman, fils de Chaksus! +
Alors je donne au descendant de celui-là, fils de celle-là un mauvais songe.
Tant de fois je l'ai rencontré!
Au crépuscule, tôt dans la soirée, éveillé ou endormi, durant la journée ou la nuit.
Même si je le rencontrais tous les jours, je le chasserais toujours loin de moi.
Tues-le; Donne-t-en à cœur joie;
Broie toutes ses côtes,
Qu'il ne vive pas plus longtemps
Que tout souffle de vie lui soit enlevé.

L'ATHARVA-VEDA, livre 16, Incantation 7.

* *(type de) monstre féminin.*
** *Nom pour Agni, le dieu du feu.*
\+ *Se réfère au sortilège lui-même, le personnalise et signifie en gros «Bienvenu, Fils de la Vision».*

Table des équivalences en poids des tailles du mythe

Cette table donne les équivalents en poids des diverses TAI du jeu. Dans L'APPEL DE CTHULHU, le TAI ne représente pas seulement le poids, mais aussi le volume et la taille. Cette table ne doit pas être utilisée systématiquement : elle ne sera d'aucune utilité pour les créatures qui sont moins lourdes que l'air, vaporeuses, capables de modifier leur masse ou faites de plasma ou de matière ectoplasmique. A partir de la TAI 330, la TAI d'une créature est exactement égale à 1/10ème de son poids en tonnes. Ainsi, un Dhole de TAI 8 OOO pèse 80 000 tonnes.

SIZ (DIM)	Poids en kg et t.
1	0,5-6 kg
4	19-25,5 kg
8	54,5-60 kg
12	78-84 kg
16	110-119,5 kg
20	155-169 kg
24	220-239,5 kg
32	440-479,5 kg
40	880-959,5 kg
48	1760-1914,5 kg
56	3520-3824,5 kg
64	7,1-7,7 t.
72	14,1-15,4 t.
80	28,2-30,7 t.
88	56,5-61,5 t.
96	96 t.
104	104 t.
112	120 t.
120	144 t.
128	176 t.
136	216 t.
140	240 t.
144	264 t.
152	320 t.
160	384 t.
168	456 t.
176	536 t.
184	624 t.
192	720 t.
200	824 t.
208	936 t.
216	1056 t.
224	1184 t.
232	1220 t.
240	1364 t.
256	1516 t.
264	1676 t.
272	1844 t.
280	2020 t.
288	2204 t.
294	2396 t.
304	2596 t.
312	2804 t.
320	3020 t.
328	3244 t.
330	3300 t.

A propos de l'Ubiquité de Cthulhu

Pr William Hamblin
composé et édité d'après les notes de Phileus P. Sadowsky
Dr Ph., Dr Litt., FRS, etc.

Rassembler, traduire, collationner et corriger les notes et papiers éparpillés du défunt docteur Sadowsky se révéla être une tâche monumentale. Aurais-je pu en imaginer les difficultés, que j'aurais sûrement refusé cette lourde responsabilité. Mes médecins disent que j'ai trop travaillé et ils ont raison. Tout récemment, j'ai fait d'horribles cauchemars, — sans aucun doute provoqués par ce travail terrifiant — qui ont tourné en fin de compte en dépression nerveuse. Mes médecins ont diagnostiqué des tendances paranoïdes. Ils affirment que les sons grinçants et étouffés que j'entends sur mon toit, à mes fenêtres et venant des sombres renfoncements de ma cave proviennent de mon imagination fiévreuse et surmenée. Pour garder ma santé mentale, je les crois.

Ayant reconnu l'importance du travail du docteur Sadowsky en ce qui concerne la Cthulhulogie, je vais tenter de présenter mes découvertes préliminaires, directement inspirées de traduction des originaux bulgares du docteur. Dans des études approfondies, Sadowsky semblait préoccupé par Cthulhu et s'est efforcé de déterminer l'origine et la propagation du culte en recherchant des preuves philologiques. Peu à peu, il découvrit que le nom de Cthulhu désignait selon de nombreuses variations linguistiques, un dieu ou un esprit du mal dans différentes et nombreuses cultures anciennes.

Les cultures sémitiques en particulier, dans leurs aspects variés, partout au Moyen-Orient, gardent des traces du culte ancien de Cthulhu. Une des langues sémitiques les plus anciennes est l'assyrien qui a pris naissance au second millénaire avant Jésus-Christ et qui fait clairement référence au culte de Cthulhu. Un mot courant pour « démon » en assyrien est « alu'u »[1]. Quand on trouve ce mot à côté du mot assyrien « khatu », voulant dire « menaçant, mauvais »[2], cela donne « khatu alu'u » qui, de toute évidence, se rapporte éthymologiquement à Cthulhu. Un scribe babylonien fit mention de « alu'u lemnu sha pa la ishu atta », qui signifie « l'alu'u (le démon) qui n'a pas de bouche ». Ceci pourrait être une référence à Cthulhu lui-même dont la tête est un amas de tentacules et qui donc se présente comme un démon sans bouche[3]. Même si cette mention n'est pas directement liée à Cthulhu, l'horreur de l'image en indique sans conteste l'origine cthulhoïde.

L'hébreu, autre langue sémitique ancienne, fait aussi mention d'une manière détournée, au culte de Cthulhu. On doit nécessairement

HEBREW: *chadel* חָדֵל

ARABIC: *khadhulu* خَذُولُ

SANSKRIT: *katala* कातल

rester prudent en ce qui concerne ce rapprochement, étant donné que les textes hébraïques les plus anciens que nous possédons nous viennent de la Bible, dont les auteurs se seraient judicieusement opposés aux adeptes de Cthulhu.

Le prophète Isaïe qui vécut au 8ème siècle av. J.-C. a écrit: «désormais, je ne regarderai plus un homme parmi les habitants de Chadhel» (Isaïe 38, 11). Le dernier mot de ce vers «Chadhel» se rattache directement, par sa sémantique, au mot arabe «cadhul» (voir ci-dessous). On dit généralement que ce mot est un euphémisme pour «schéol» ou enfer[4]. Toutefois, si on le prend comme un nom propre, la signification de ce vers est totalement différente. Chadhel est plus vraisemblablement une forme de l'hébreu ancien, du mot «Cthulhu», puisque le «dh» hébreu est dans ce cas, en termes linguistiques, une forme emphatique équivalente à l'anglais «th» qui est une prononciation aspirée du même son. «Les habitants de Chadhel» revient à dire: ceux qui résident à Chadhel ou les gens de Chadhel (c'est-à-dire Cthulhu) et de cette manière se réfère évidemment à une secte de fanatiques. La signification du vers devrait être «je ne regarderai plus un homme parmi ceux de Cthulhu», une forme d'imprécation rituelle et bien méritée à propos des fanatiques du Mal.

Le nom de «Chadhel» avait une résonnance à tel point terrifiante pour les Hébreux que dans les interprétations du Moyen-Age, il devint synonyme d'«enfer», donnant naissance à la moderne interprétation erronée du vers.

Mahommet, le prophète de l'Islam qui prêcha au 7ème siècle après J.-C., parle aussi des redoutables fanatiques de Cthulhu en Arabie. Dans le Coran, compilation des révélations de Mahommet, il est spécifié au chapitre 25, vers 29: «Satan est le Khadhulu de l'humanité»[5]. Bien que le mot «khadhulu» signifiât traditionnellement «le délaisseur», «l'abandonneur»[6], Sadowsky en conclut que c'était en réalité la prononciation arabe de «Cthulhu».

Les langues indo-européennes parlent aussi de l'effroyable Cthulhu. Bien que je vienne juste de commencer à étudier des notes de Sadowsky concernant ses recherches en sanskrit, j'ai déjà trouvé un intéressant passage remarquant que le mot sanskrit «katala» désigne un gros poisson ou un monstre de la mer[7]. Ainsi, Sadowsky émet l'hypothèse que ce mot est simplement la prononciation sanskrite de Cthulhu à qui la qualification de monstre marin va comme un gant. Un travail plus poussé dans cette direction devrait nous éclairer tout à fait à ce sujet, et j'espère en découvrir davantage sur la question parmi ses manuscrits. Peut-être que les découvertes les plus importantes et les plus révélatrices du Dr Sadowsky se trouvent dans les recherches qu'il a faites sur les traces du culte de Cthulhu dans la culture chinoise ancienne. Il découvrit que le nom Cthulhu était transcrit de cette façon en caractères chinois:

鬼 歹 老 海

Transcrits phonétiquement, les quatre caractères se lisent: Kui Tai Lao Hai. La signification est Kui (le démon), Tai (le mal), Lao (ancien) et Hai (l'océan)[8]. En anglais idiomatique, cette phrase signifie: l'ancien démon redoutable de l'océan.

L'évolution de ce nom est importante à partir de sa forme archaïque «Kui».

Les caractères chinois se développèrent à partir d'idéogrammes, où ce qui était tracé représentait un dessin abstrait symbolisant un mot ou une idée. Plus tard ces idéogrammes continuèrent d'évoluer pour devenir ce qu'ils sont actuellement.

L'idéogramme «Kui» évolua de la façon suivante, présenté chronologiquement de gauche à droite[9]:

鬼

Les érudits verront tout de suite dans ces symboles des représentations archaïques de Cthulhu comprenant des tentacules reliées à une tête.

Nous pouvons en conclure que le caractère chinois commun pour «démon», «Kui», se développa à partir d'essais très anciens de représentation de Cthulhu. Pour qu'elle ait à ce point affecté le langage, il apparaît de toute évidence que la connaissance de Cthulhu en Chine remonte à des temps très anciens.

Pour conclure, à travers toutes ses recherches approfondies, le Dr Sadowsky a découvert les traces du culte ancien de Cthulhu dans les archives de toutes les principales civilisations du monde antique. Ainsi, en Mésopotamie chez les Assyriens, khatu alu'u signifiait «le démon effroyable»; en Palestine chez les Hébreux, Chadhel était considéré comme l'équivalent d'«enfer»; en arabe Cadulhu «Satan, celui qui délaisse»; en Hindi Katala «le monstre de la mer»; et pour les chinois Kui Tai Lao Hai «l'ancien démon redoutable de l'océan». Toutes ces appellations attribuent de la malignité à Cthulhu.

Il n'y a qu'en Egypte qu'on n'a pas trouvé de référence au culte de Cthulhu. Le Dr Sadowsky émit l'hypothèse que l'adoration à Nyarlathotep déguisé en Thot chassa tous les cultes rivaux, ou du moins fit disparaître toutes les références documentaires à son sujet.

La nature extrêmement répandue du culte de Cthulhu, le seul dieu connu pour avoir été adoré à la fois dans les trois principaux centres de la civilisation ancienne fut complètement ignorée des savants jusqu'aux premières recherches de Sadowsky. On peut se poser la question suivante: si un culte aussi puissant a su si bien se dissimuler dans l'Antiquité, quels rituels obscènes peuvent de nos jours et dans des endroits reculés être pratiqués en l'honneur du plus redoutable des démons?

NOTES

[1] — Ignace J. Gleb et autres. The Assyrian Dictionnary (Chicago University Press, 1964, en cours de révision). Volume 2, pp. 355 et suivantes.

[2] — Ibid., vol. 6, p. 158. Si le mot est prononcé rapidement et en abrégé (comme c'est souvent le cas lorsqu'on parle) il sera probablement possible de reconnaître dans la prononciation de Khatulu'u, une variation dialectique du mot «Cthulhu».

[3] — Texte cunéiforme inscrit sur des tablettes babyloniennes, 1627: 8.

[4] — Genesius'Hebrew — Chaldee Lexicon (Eerdmans, 1982), p. 262.

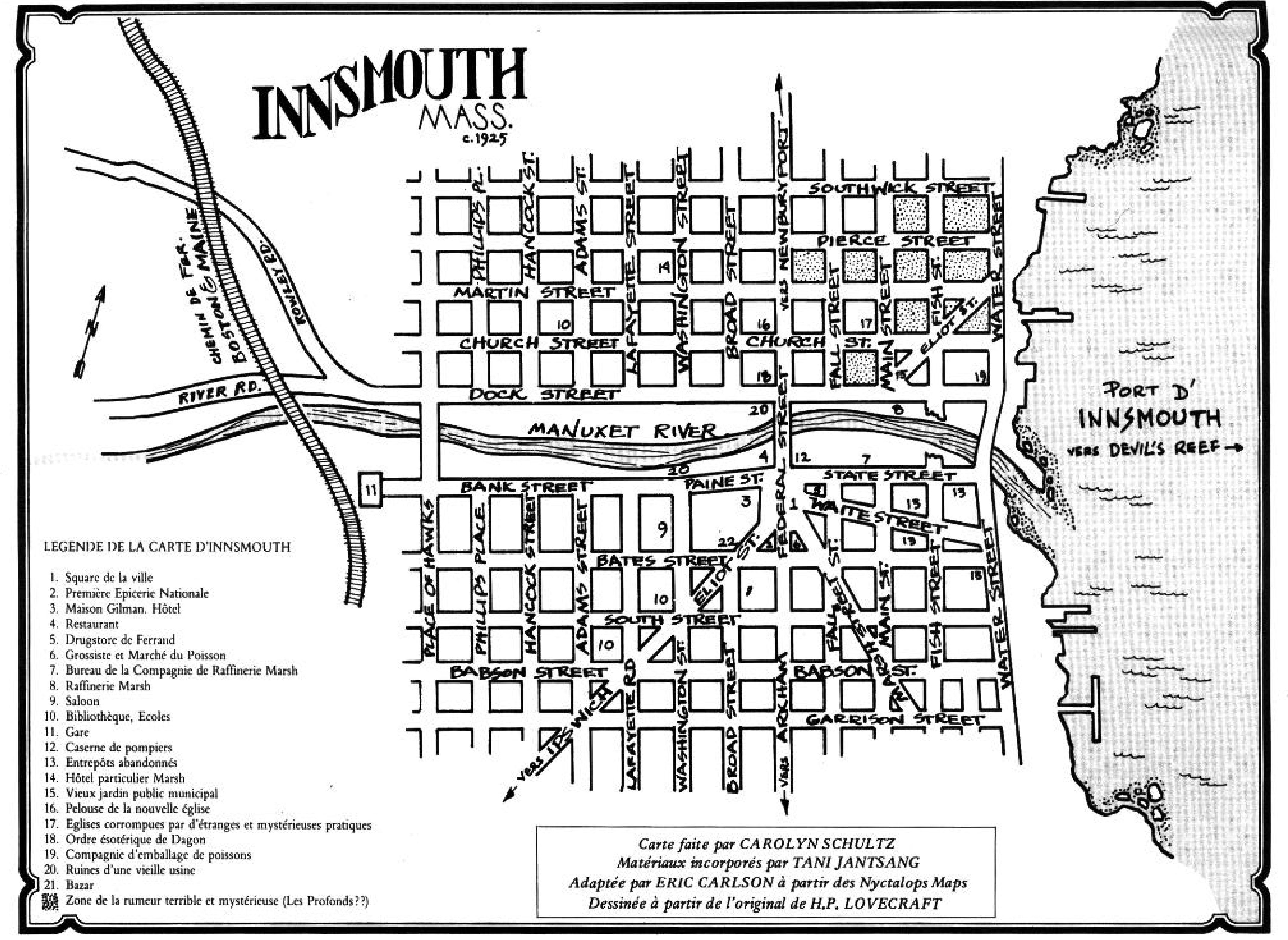
[5] — Cette identification a fait l'objet d'une étude approfondie par le Dr Sadowsky dans «Notes approfondies sur le Nécronomicon», Supplément de Cthulhu (Chaosium 1983), p. 12. Elle est reprise ici de façon à ce que l'étude soit complète.

[6] — Edward Lane, Arabic-English Lexicon (New York, Publications Frédérick Ungar, réédition en 1965 de l'édition de 1865), vol. 1, 2ème partie, p. 714, col. 1.

[7] — Monier Monier Williams, Sanskrit-English Dictionnary (version révisée de l'édition de 1899: New Delhi, Munshiram Manohalal, 1981), p. 270 a.

[8] — Ces caractères chinois peuvent être examinés de plus près dans les ouvrages suivants: Bernhard Karlgren, Analytical Dictionnary of Chinese and Sino-Japanese (New York: Dover, réédition 1974 de l'édition parisienne de 1923), ci-après indiquée par les lettres ADC et L. Wieger, Chinese Characters (Dover, réédition 1965 de l'édition 1915) ci-après indiquée par les lettres CC. Pour les caractères suivants, en particulier: Kui (aussi transformé en Kvei) = «démon, esprit», ADC 460, CC 548; Tai = «mauvais, méchant», ADC 959; Lao = «vieux, ancien», ADC 515, CC 88; Shai = «mer, océan», CC 595.

[9] — Ces idéogrammes sont analysés dans CC 112,548.


INNSMOUTH
MASS.
c.1925
CHEMIN DE FER
BOSTON & MAINE
ROWLEY RD.
RIVER RD.
MANUXET RIVER
PORT D'
INNSMOUTH
VERS DEVIL'S REEF
SOUTHWICK STREET
PIERCE STREET
MARTIN STREET
CHURCH STREET
CHURCH ST.
DOCK STREET
BANK STREET
PAINE ST.
STATE STREET
WAITE STREET
BATES STREET
SOUTH STREET
BABSON STREET
BABSON ST.
GARRISON STREET
PHILLIPS PL.
HANCOCK ST.
ADAMS ST.
LAFAYETTE STREET
WASHINGTON STREET
BROAD STREET
VERS NEWBURYPORT
FALL STREET
MAIN STREET
FISH ST.
ELIOT ST.
WATER STREET
FEDERAL STREET
PLACE OF HAWKS
PHILLIPS PLACE
HANCOCK STREET
ADAMS STREET
LAFAYETTE RD
WASHINGTON ST.
VERS ARKHAM
MARSH ST.
MAIN ST.
FISH STREET
VERS IPSWICH
N
LEGENDE DE LA CARTE D'INNSMOUTH
1. Square de la ville
2. Première Epicerie Nationale
3. Maison Gilman. Hôtel
4. Restaurant
5. Drugstore de Ferrand
6. Grossiste et Marché du Poisson
7. Bureau de la Compagnie de Raffinerie Marsh
8. Raffinerie Marsh
9. Saloon
10. Bibliothèque, Ecoles
11. Gare
12. Caserne de pompiers
13. Entrepôts abandonnés
14. Hôtel particulier Marsh
15. Vieux jardin public municipal
16. Pelouse de la nouvelle église
17. Eglises corrompues par d'étranges et mystérieuses pratiques
18. Ordre ésotérique de Dagon
19. Compagnie d'emballage de poissons
20. Ruines d'une vieille usine
21. Bazar
Zone de la rumeur terrible et mystérieuse (Les Profonds??)
Carte faite par CAROLYN SCHULTZ
Matériaux incorporés par TANI JANTSANG
Adaptée par ERIC CARLSON à partir des Nyctalops Maps
Dessinée à partir de l'original de H.P. LOVECRAFT

L'une des plus étranges et des plus tristes histoires de difformité humaine est celle d'Edward Mordake qu'on dit avoir été l'héritier d'une des plus nobles lignées d'Angleterre. Il ne revendiqua cependant jamais son titre et se suicida dans sa vingt-troisième année. Il vécut complètement retiré du monde, refusant même les visites des membres de sa propre famille. C'était un jeune homme d'une grande noblesse, d'une fine érudition et un musicien d'une rare habileté. Sa silhouette était remarquable par sa grâce et son visage — c'est-à-dire son visage normal — était celui d'Antinoüs (le fameux favori de l'empereur romain Hadrien). Mais, à l'arrière de sa tête, se trouvait un autre visage, celui d'une belle jeune fille, «aussi belle qu'un rêve, aussi hideuse qu'un démon». Ce visage de femme n'était qu'un simple masque «n'occupant qu'une petite partie de la face postérieure du crâne, présentant pourtant tous les signes de l'intelligence, une intelligence du genre malveillant cependant». On pouvait le voir sourire et ricaner lorsque Mordake pleurait. Ses yeux suivaient les mouvements de celui qui la regardait et ses lèvres «remuaient sans cesse». Aucune voix n'était audible mais Mordake déclara qu'il était empêché de dormir la nuit par les chuchotements haineux de son «jumeau diabolique» comme il l'appelait «qui ne dort jamais et qui n'arrête pas de m'entretenir de ces choses dont on ne parle qu'en enfer. Aucune imagination ne peut concevoir les horribles tentations qu'elle m'énumère. A cause d'une villénie impardonnable de mes ancêtres, je suis lié à ce démon. Pour un démon, c'en est un! Je vous prie et vous implore de lui enlever toute ressemblance humaine même si je dois en mourir». Tels furent les mots que l'infortuné Mordake adressa à Manvers et Treadwell, ses chirurgiens. En dépit d'une surveillance attentive, il réussit à se procurer du poison grâce auquel il mourut laissant une lettre demandant que le «visage démoniaque» soit détruit avant son enterrement, «sinon, il continuera ses horribles chuchottements dans ma tombe». Sur sa propre requête, il fut enterré dans un terrain vague sans qu'aucune pierre, ni inscription ne repère sa sépulture.

de Georges M. Gould, M.D., et Walter L. Pyle, M.D.
anomalies et curiosités de la médecine 1896

Un Grimoire pour l'appel de Cthulhu

Depuis la sortie du jeu l'Appel de Cthulhu, Jeux Descartes (avec l'autorisation de Chaosium) a publié pas moins de onze compléments au jeu lui-même. Avec les présents Fragments d'Epouvante, cela fait un total de douze titres. Dans chacun de ces livrets (du moins ceux qui ont été, à l'origine, édités par Chaosium), on trouve toujours un ou plusieurs sortilèges nouveaux. Mais l'accès à ces sortilèges n'est pas simple. Le Gardien doit feuilleter des quantités de pages, essayer de se souvenir des scénarios déjà joués et il est même possible qu'il risque de donner involontairement des indices à ses joueurs si ceux-ci voient dans quel livret il recherche la description d'un sortilège. Le chapitre qui suit regroupe, en un ensemble unique et commode, tous les nouveaux sortilèges qui ont été, à ce jour, édités par Chaosium pour l'Appel de Cthulhu.

Ils ont été présentés dans l'ordre alphabétique de leur titre. A la suite de celui-ci se trouve une abréviation du titre du complément dans lequel ils sont apparus pour la première fois, suivie du numéro de page correspondant. Certains sortilèges ont été créés spécialement pour les Fragments d'Epouvante et ont été inclus dans ce chapitre avec la mention LFE, sans numéro de page.

Les descriptions des sortilèges qui sont données ici sont légèrement différentes de celles qui ont été données originellement et doivent remplacer ces dernières auxquelles elles doivent être préférées.

COMPLEMENTS	*ABREVIATIONS*
Les Ombres de Yog-Sothoth	LOYS
L'Asile et autres légendes	ASILE
Le Supplément de Cthulhu	SUP
Les Fungi de Yuggoth	LFY
La Malédiction des Chthoniens	LMC
La Trace de Tsathoggua	LTT
Les Masques de Nyarlathotep:	LMN
New York	LMN-1
Londres	LMN-2
Le Caire	LMN-3
Le Kenya	LMN-4
Chang-Haï	LMN-5
Les Fragments d'Epouvante	LFE

PRESENTATION: Conditions concernant le lanceur de sort (c.a.d. Points de Magie, coût en Points de SAN), conditions concernant la cible (c.a.d. Portée), description et restrictions éventuelles.

ALTERATION PHYSIQUE DE GORGAROTH (LMN 2, 20) — Ce sort permet au lanceur de sort de changer de forme. Celui-ci doit invoquer Nyarlathotep et répète les phrases du sortilège autant de temps que lui indique un jet de 1D6 plus 4 minutes; temps pendant lequel il dépense 6 Points de Magie plus un supplémentaire à chaque point de TAI gagné ou perdu par le corps au cours de sa transformation. Ce sortilège coûte aussi 2D6 points de SAN et un point de POU à chaque fois qu'on le lance. Une seule transformation par sortilège jeté est possible et son effet dure jusqu'à ce que l'on jette le sort pour retrouver sa forme normale. Il ne peut pas être jeté sur quelqu'un d'autre.

Le sorcier peut prendre la forme qu'il désire avec quand même quelques restrictions: il peut devenir la réplique exacte de quelqu'un, il peut grossir, maigrir ou prendre l'apparence d'une entité non-humaine, d'un Vagabond Dimensionnel par exemple, mais sans les aptitudes qui lui sont propres.

Le lanceur de sort doit toujours prendre une forme charnelle, bien que la forme puisse avoir l'apparence extérieure de la pierre, de bois, d'une couverture, etc... Une fois qu'il s'est transformé, le sorcier possède la mobilité de la forme adoptée. Sa FOR, sa CON, son INT, et son POU ne changent jamais et son niveau d'APP devient semblable à celui de l'individu qu'il imite. Il ne peut prendre la forme que de ce qu'il connaît. Par exemple, s'il n'a jamais vu un individu particulier de près, il peut faire de erreurs dans l'imitation, comme celle par exemple de ne pas avoir la même couleur d'yeux ou tout aussi bien quelques rides en trop. S'il n'a jamais vu la personne en maillot de bain ou nue, il pourrait ne pas la connaître suffisamment et l'imitation pourrait ne pas être tout à fait juste à cause d'un manque de grains de beauté ou cicatrices à des endroits cachés. Le sortilège ne produit donc pas dans ce cas une copie exacte de l'individu.

L'APPEL DE LA BETE (LFY, 62) — Ce sortilège est semblable aux sortilèges d'Appel d'Une Divinité. Il fait apparaître un monstre gigantesque et on ne peut le lancer qu'à un endroit unique dans le monde. Cet endroit n'est pas indiqué ici dans l'intérêt de ceux qui n'ont pas encore joué la campagne *Les Fungi de Yuggoth*.

APPELER ARWASSA (ASILE, 59) — Ce sort est semblable aux autres sorts d'Appel des Divinités. On ne peut le jeter qu'une fois par mois au cours de la première nuit de pleine lune. Quand le redoutable Arwassa apparaît, on doit le nourrir d'une grande quantité de créatures vivantes, y compris un être humain au moins. Les dévôts d'Arwassa n'ont jamais manqué de le nourrir suffisamment et ainsi nous ne savons pas ce qui serait arrivé s'ils avaient manqué d'y pourvoir.

APPELER UN OISEAU (LOYS, 52) — Ce sort pour être lancé ne coûte aucun point de SAN, mais il exige la dépense d'un Point de Magie pour 10% de chance de succès. L'utilisateur doit psalmodier pendant 1D6 heures et pendant tout ce temps visualiser mentalement le type d'oiseau qu'il désire faire venir. A la fin de l'incantation l'oiseau désiré arrive en volant vers le psalmodieur. Seuls les oiseaux que l'on trouve naturellement dans la région où est le sorcier peuvent être appelés par ce sortilège.

APPELER L'ESPRIT DES MORTS (LTT, 62) — Lancer ce sortilège coûte 6 Points de Magie et 1D6 point de SAN. Il donne la possibilité à celui qui le lance de contraindre le spectre d'une personne qu'il a personnellement tuée, d'apparaître tout près de lui (et de lui faire faire tout ce qu'il désire). Il faut un round pour que le sortilège se réalise. L'esprit n'apparaît qu'un court instant (de 1 à 2 rounds) et il doit refaire ce qu'il faisait juste avant sa mort. Cet esprit est immatériel et les objets, projectiles et coups de poings qu'on lui assène, ne font que le traverser sans lui faire aucun mal. Il ne peut physiquement rien endommager et il ne peut faire de mal à personne.

ATHROPHIE D'UN MEMBRE (LFY, 53) — Ce sortilège coûte, pour être lancé, 8 Points de Magie et 1D6 point de SAN. Il faut 1 round pour le lancer et la victime ne doit pas se trouver à plus de 30 mètres du sorcier. Si son nombre de Points de Magie surmonte la résistance de celui de sa victime, il aura la possibilité de provoquer une atrophie ou un ratatinement du membre (bras ou jambe seulement) qu'il a choisi et une perte de 3 points de CON chez sa victime. Celle-ci et les témoins de l'événement perdent 1D3 point de SAN, à moins qu'ils ne réussissent leur jet de SAN.

BENIR LA LAME (LMC, 48) — Ce sort requiert le sang d'un animal sacrifié d'une TAI d'au moins 10 (ou aux alentours de 60 kg), un point de POU, 1D4 point de SAN du créateur et une lame faite d'un métal essentiel et pur. Cette lame peut être de n'importe quelle taille. Une fois faite, elle est capable de causer des dommages à des créatures qui normalement ne sont endommageables qu'avec des armes magiques. Si elle se casse, fond ou se détériore d'une façon quelconque, elle perd définitivement toutes ses vertus. La protection de la créature est annulée

LE BRASIER ENCHANTE (ASILE, 69) — Par une nuit de pleine lune, entre l'équinoxe d'automne et le solstice d'hiver, le sorcier doit sacrifier un petit animal en entonnant certaines paroles, et en exécutant certains gestes. On imbibe le brasier que l'on a choisi du sang de l'animal et on l'asperge avec une poignée de poudre d'or, de platine, ou de granules de mercure solidifié. Alors le sorcier doit brûler un bout de bois d'au moins 500 ans, en maintenant le feu dans le brasier. Il perd définitivement 1 point de POU et 1D4 points de SAN. Une fois le bout du bois consumé, le brasier est ensorcelé, et on a la possibilité de lancer le sort «Conjurer La Lunette De Mortlan» (voir ci-après) en utilisant le brasier.

CAUCHEMAR (LTT, 63) — Pour lancer ce sort, cela coûte 8 Points de Magie et 1 point de SAN. Il n'agit que sur une personne qui dort et dont le nom doit être connu de celui qui lance le sort. Il peut être lancé de n'importe quelle distance. Le dormeur se réveille en poussant un cri et il perd 1D3 points de SAN. Il ne peut pas se souvenir de ce à quoi il rêvait à moins qu'une bonne psychanalyse ne lui fasse retrouver la mémoire. C'est le Gardien qui choisit le contenu du rêve et non le lanceur de sort. Ce rêve doit nécessairement avoir une relation très étroite avec la vie et les habitudes de celui qui dort.

CHANT DE L'AME (ASILE, 34) — Pour lancer ce sort, cela coûte 8 Points de Magie et 1D4 points de SAN. Son utilisateur doit aussi jouer d'un sifflet en os ensorcelé (voir «Créer Un Sifflet D'Imprécations»). Le sortilège «Chant de L'Ame» se lance sur une seule victime qui ne peut voir et entendre que ce que le joueur de pipeau désire. Les états de transes infligés par la lanceur de sort le mènent à sa propre destruction. Ce sortilège ne réussit son effet que si le nombre de Points de Magie du sorcier vainct celui de sa victime sur la Table de Résistance. Ce sort n'affecte qu'une victime et les autres personnages présents ne peuvent entendre l'air, à moins que leurs joueurs réussissent un jet égal ou inférieur à leur POU × 3 sur 1D100; alors ils entendent faiblement, venant d'on ne sait où, d'étranges mélodies jouées à la flûte.

LE CHANT DE THOTH (LMN 3, 16) — Il faut 1/2 H pour lancer ce sort qui requiert plusieurs Points de Magie et 1D4 points de SAN. Pour chaque Point de Magie utilisé pendant la psalmodie, le lanceur de sort ajoute 2% à sa chance d'acquérir des connaissances, d'apprendre un sortilège, de traduire un passage, de découvrir le sens d'un symbole, etc... Si la chance de réussite de l'utilisateur de ce sortilège est de 0%, la psalmodie de Toth ne l'aidera pas. Ainsi, pour être en mesure de traduire un hiéroglyphe égyptien particulier, celui-ci doit déjà avoir au moins 1% de Lire/Ecrire des hiéroglyphes égyptiens.

COMMANDER A UN OISEAU (LOYS, 52) — Ce sort coûte 1 Point de Magie mais aucun point de SAN. Si le nombre de Points de Magie de l'oiseau-cible est vaincu par celui du lanceur de sort sur la Table de Résistance, l'oiseau obéit au premier ordre que lui donne le sorcier. Il obéit du mieux qu'il peut. Si l'ordre est trop compliqué, l'oiseau risque d'être déconcerté, et de ne pouvoir obéir. En particulier, on ne devrait donner que des ordres très simples aux espèces d'oiseaux les plus stupides.

CONJURER LE CRISTAL DE MORTLAN (ASILE, 69) — Ce sort coûte au lanceur de sort 1D8 point de SAN et à chaque observateur 1D6 point de SAN, plus les pertes occasionnées par le spectacle contemplé. On utilise aussi une boule de cristal et un brasier ensorcelé (Voir le sortilège «Le Brasier Ensorcelé»). Le brasier et la boule de cristal doivent être disposés sur le sol d'une pièce avec une bougie, de telle façon qu'on puisse voir la flamme au travers de la boule de cristal et que sa lumière se répande sur la fumée du brasier. La lanceur de sort pers 6 Points de Magie à chaque fois qu'il tente de lancer ce sortilège. Sa chance de réussite est égale à sa compétence en Connaissance du Mythe de Cthulhu. Le signe de Voor peut augmenter sa chance de réussite.

Le jet de lumière répandu sur la fumée fait apparaître des scènes du passé. A moins que la vision n'attire l'attention et de cette façon se trouve sous l'emprise de l'un des Grands Anciens (ce qui arrive souvent), c'est le lanceur de sort qui choisit la scène qui apparaît. La toute première vision peut être trouble auquel cas un réajustement des distances entre le cristal, la bougie et la fumée devrait améliorer la netteté de l'apparition, à moins à nouveau que l'un des Grands Anciens n'influence la vision. La proximité d'un objet ou d'une créature du mythe de Cthulhu dérègle le sortilège, provoquant seulement des apparitions ayant une relation avec l'objet ou la créature du mythe, au lieu de ce que le lanceur de sort désirait voir apparaître.

CONTACTER CHAUGNAR FAUGN (LMC, 49) — Ce sort est identique aux autres sorts de Contact des Divinités. Chaugnar répond à ses adorateurs en leur envoyant un songe ou un cauchemar. Dans ce rêve, le dieu informe ses adeptes de ses désirs et leur fait savoir si leurs requêtes seront exaucées.

CONTACTER LE GNOPH-KEH (LTT, 19) — Ce sort coûte 6 Points de Magie et 1D3 point de SAN. Il n'est efficace que s'il est lancé dans l'un des rares endroits du monde où l'on sait qu'un Gnoph-Keb réside. Une fois que le lanceur de sort a confectionné une petite effigie de la bête sauvage avec de la neige et de la glace, le chant de la formule doit être réussi. En-dehors de ces particularités, ce sort fonctionne tout à fait comme les autres sorts de Contact.

CONTROLER UN ANIMAL (LMN 4, 19) — Chacun des sortilèges de ces séries doit s'apprendre séparément. Ils opèrent exactement de la même façon que les sorts de Contact décris dans l'Appel de Cthulhu, p. 69. Cependant il n'y en a pas qui correspondent aux sortilèges d'Invocation. Le sortilège Contrôler une colonne de Fourmis rouges agit sur un essaim entier de fourmis. Les autres sortilèges n'agissent que sur une créature à la fois. De toute façon les sortilèges de Contrôle adressés à d'autres animaux indigènes peuvent être utilisés par les sorciers et les chamans des sociétés primitives.

La créature «sous-commande» doit être capable de comprendre et d'exécuter l'ordre. Donner l'ordre à un aigle de «voler vers le Mexique» ne signifie rien pour lui et l'ordre de «tuer Jonathan Kingsley» ne fait que dérouter les tarentules; elles n'ont aucun moyen d'identifier le monsieur Kingsley en question. Il y a beaucoup de risques de confusion et d'erreurs lorsque l'on exécute les sortilèges de Contact.

Contrôler une colonne de Fourmis rouges
Contrôler le Mambas Vert
Contrôler le Léopard
Contrôler le Singe-Araignée

CONTROLER UN ENFANT DE YIG (LFY, 46) — Ce sortilège est semblable aux autres sortilèges (ou sorts) de contrôle du livre des Règles de *l'Appel de Cthulhu*. Ce sort est lancé sur les serpents spéciaux associés à Yig.

CONVOQUER UN FANTOME (LTT, 62) — Ce sortilège coûte, pour être lancé, 10 Points de Magie et 1D3 point de SAN. Il doit être lancé la nuit. Le sang d'un mammifère est versé sur la pierre tombale ou sur les cendres du mort que le sorcier désire contacter. L'esprit ne voudra pas pénétrer dans ce monde et le nombre de Points de Magie du lanceur de sort doit vaincre celui du mort pour forcer celui-ci à se manifester. La perte de points de SAN qu'entraîne le fait de voir un spectre varie selon celui qui apparaît et qui prend habituellement la forme qu'il avait juste avant de mourir.

Le spectre convoqué par ce sortilège ne peut prendre aucune initiative, mais il peut répondre à des questions concernant sa vie en tant qu'esprit. A chaque fois que le sorcier pose une question cela lui coûte un Point de Magie supplémentaure et un autre combat sur la Table de Résistance. Quand l'esprit triomphe ou au bout d'une heure quelques soient les circonstances il disparaît.

CREER LA BARRIERE DE NAACH-TITH (LFY, 68) — Il faut créer une barrière qui offre à la fois une défense physique et magique. Chaque participant à ce sortilège perd 1D10 point de SAN. Chaque Point de Magie dépensé à la création de la barrière lui donne 1D6 points de FOR. Cela ne prend qu'1 minute pour le lancer (pendant cette minute là tous les Points de Magie qui doivent être utilisés sont dépensés), et ce sort agit pendant 1D4 + 4 heures. Tous ceux qui connaissent ce sortilège peuvent participer à son lancement et donner en contribution leurs Points de Magie à la barrière. Elle a une forme sphérique d'environ 100 mètres de diamètre. Le lanceur de ce sort peut faire apparaître la barrière autour de lui pour être préservé de tout dommage, ou il peut la faire apparaître de la même façon pour entourer un monstre ou un ennemi. Toute créature traversée par les limites de celle-ci, au cours de sa création, n'est pas blessée et est poussée à l'extérieur. Toute créature prise à l'intérieur n'a la possibilité d'en sortir qu'à la suite d'une confrontation victorieuse de FOR sur la Table de Résistance. Si la FOR de cette créature est la plus forte, la barrière est complètement détruite. Si la FOR de la barrière a au moins 20 points de plus que la FOR de la victime, celle-ci n'a aucune possibilité de s'enfuir et doit attendre que la barrière se dissolve. Plusieurs victimes enfermées ne peuvent combiner leur FOR dans une tentative de fuite. La barrière protège quelque peu la SAN puisqu'elle est translucide et ainsi estompe la vue de ce qu'elle enferme. La seule copie de ce sortilège se trouve dans la grande bibliothèque hantée de Celaeno (sur une planète près de Aldebaran).

CREER UN BATON DE SORCIER (LFE) — Pour confectionner un bâton de sorcier, le sorcier doit d'abord se procurer un bâton de bambou et y sertir une pointe de fer à une extrémité. Alors par une nuit sans étoiles, il sacrifie un homme adulte en plongeant le bâton dans son cœur. Puis il sacrifie 1 point de POU au bâton ensanglanté. Très exactement un an plus tard, il doit décapiter en sacrifice un autre être humain, lui prélever le cerveau, puis mâcher toute la chair qui reste attachée au crâne. Alors il sacrifie un point de POU au crâne ensanglanté. Puis il attache le crâne à l'extrémité non ferrée du bâton et le bâton de sorcier est terminé.

Il est utilisé comme une arme, sa pointe blessant comme celle d'une lance. Il cause 1D6 + 1 points de dommages et il a le pouvoir d'ampaler. La probabilité de base de réussir un coup avec un bâton de sorcier est de 10% (la même qu'avec une lance). Il a la même capacité qu'une arme magique contre les créatures surnaturelles, mais celles qui résistent ordinairement aux blessures lui résistent de la même façon. Il est particulièrement efficace contre toutes sortes de cadavres animés, tels les zombies. Le zombie ou le cadavre animé est immédiatement détruit dès qu'il est empalé par le bâton de sorcier.

CREER UN SIFFLET D'IMPRECATIONS (ASILE, 35) — Ce sort permet de confectionner un sifflet magique en os. Il doit être fait avec des os de hibous et son créateur doit dépenser «4 × 4 × 4 × 4» (ou 256) Points de Magie au cours d'une seule nuit. La création d'un sifflet d'imprécations ne coûte aucun point de SAN. La nuit choisie pour le fabriquer doit être la nuit de la première pleine lune qui suit le solstice d'été. Son dernier créateur doit être un chaman Algonquin. Il peut être aidé dans la dépense des Points de Magie par d'autres chamans algonquins qui connaissent le sortilège. Les chamans d'autres tribus indiennes peuvent être ou ne pas être qualifiés pour créer ce sifflet. Quand il est fini, on peut l'utiliser pour lancer les sorts: «voile obscur» et «Les flutes de la Folie».

CREER UN ZOMBIE (LMN I) —
Ce sort requiert un cadavre humain ayant conservé suffisamment de chair pour permettre sa mobilité après sa réanimation. Le lanceur de sort met un peu de son propre sang dans la bouche du cadavre, puis il lui embrasse les lèvres et lui insuffle dans son corps «une part de son souffle vital». On perd 1 point de POU en offrande au cadavre. Le lanceur de sort perd 1D10 point de SAN chaque fois qu'il crée un zombie. Si le sortilège réussit, le lanceur de sort peut donner des ordres simples que le zombie exécutera. Si le sorcier venait à mourir, le zombie redeviendrait inerte. En-dehors du nombre de points de POU du lanceur de sort, il n'y a pas de limite au nombre de zombies que l'on peut créer. Une part de l'invocation fait appel de façon collective aux Dieux Extérieurs (chaque lanceur de sort sait que de telles entités existent, bien que l'on ne prononce jamais aucun nom spécifique de dieux). Ces zombies sont semblables à ceux du Livre de règles de l'Appel de Cthulhu. Les zombies créés par ce sortilège diffèrent de ceux créés par le sortilège «Le Lien Noir», en ce qu'ils ne se délabrent jamais au point de devenir tout à fait inutiles.

CREER UNE FAILLE DANS LE TEMPS (ASILE, 73) — Ce sort est semblable au sort «Créer une porte», mais il coûte un POU égal au nombre d'années traversées plutôt qu'au nombre de Km. Ce sort n'est pas précis, et il ne donne le site désiré que dans un intervalle d'un million d'années ou à peu près. Cependant une fois la faille créée, le réel laps de temps entre les deux côtés de la porte reste le même. Aucun des êtres vivants de la terre ne connaît ce sortilège, et celui-ci n'a jamais été connu depuis des millions d'années.

CREER UNE FENETRE (ASILE, 54) — Ce sortilège permet de faire une fenêtre magique qui regarde dans le passé. On doit d'abord ensorceler une vitre centrale transparente qui permettra de voir dans le passé en utilisant 10 points de POU. Une fois celle-ci ensorcelée, il sera spécifié sur quelle époque elle doit être accordée: ceci doit être déterminé par rapport au moment où la fenêtre est confectionnée. On peut demander à voir «800 ans en arrière» mais non «en 1125 avant Jésus-Christ». Une fois cette vitre ensorcelée et accordée, il faut ensorceler 98 morceaux d'un verre précieux et coloré, ce qui exige la dépense d'1 Point de Magie pour chacun des morceaux, puis on doit les disposer avec soin en une mosaïque géométrique avec la vitre transparente au centre. A la fin, la vitre centrale fait apparaître l'endroit où elle est placée (bien sûr à l'époque prévue du passé). On peut déplacer le site observé en utilisant un Point de Magie et 5 minutes de concentration pour 1500 km ou par fraction de 1500 km.

Le pouvoir de la vitre est évidemment limité. Par exemple, on ne peut voir qu'une seule fois une scène: de la même façon que le temps s'écoule dans notre vie présente, il s'écoule de même sans retour en arrière dans la scène observée. De plus la vitre doit toujours se régler sur un site intéressant, sinon des siècles s'écouleraient sans qu'on voit quelque chose de significatif.

De plus il existe un danger inhérent à cette vitre: tout être observé a une chance égale à son POU moins 20 ou moins sur 1D100 de réaliser qu'on l'observe. Il peut alors lancer un sort à travers la fenêtre en utilisant s'il le désire un sort d'Invocation ou d'Appel qui pourrait provoquer l'apparition d'un monstre du côté de la fenêtre où se trouve l'observateur. L'utilisation de la fenêtre coûte à l'observateur 1D3 points de SAN par séance d'observation en plus des pertes consécutives à la vue de créatures étranges.

CREER UNE POUDRE ANTI-ZOMBIE (LFE) — Pour faire cette poudre, il faut les intestins d'un zombie, un bout de chair du confectionneur de cette poudre (qu'il doit prélever sur lui-même en mordant sa propre chair) et de la poudre de fleurs séchées d'une liane rare de la jungle. Le tout est séché soigneusement et pilé. Il faut ensuite psalmodier pendant plusieurs heures. On utilise cette poudre en la versant le long d'une ligne sur le sol. Une fois cela terminé, l'utilisateur du sortilège doit prononcer à haute voix «Piir neb'lp Facs!» et il perd 2 Points de Magie. La ligne forme alors une barrière invisible que les zombies ne peuvent franchir. Faire une simple brèche au travers de la ligne de poussière ne la rend pas franchissable. On doit faire une ouverture assez large pour que le zombie puisse passer sinon il ne peut pas la franchir. Cette barrière reste jusqu'à ce que l'on retire la poussière ou que l'on souffle dessus.

Chaque création de «barrière invisible» permet de fabriquer à peu près une livre de poudre, ce qui est suffisant pour créér une barrière de 30 mètres de long

LA DAGUE ENCHANTEE (LFE) — Il permet d'ensorceler un couteau ou une dague de métal pur. On ne doit trouver aucun alliage, pas même d'acier dans cette lame. On utilise le couteau pour tracer un diagramme sur une surface plate, puis pour tuer un animal d'une TAI d'au moins 4. On utilise alors le sang de la bête pour accentuer les lignes du diagramme. Le lanceur de sort perd 1 point de POU et 1D4 point de SAN.

Ce couteau est utilisable pour lancer le sortilège «Invoquer Un Vagabond Dimensionnel» et chaque point de POU supplémentaire dépensé pour ce sort, augmente de 10% la chance de réussite quand on le lance. De plus si ce couteau a été utilisé pour sacrifier le petit animal du sortilège «Ensorceler Un Brasier», le brasier ainsi obtenu ajoute en outre 10% de chance de réussir tous les sorts «Conjurer La Lunette De Mortlan» qu'on lance avec lui.

DESTRUCTION DE L'ESPRIT (LOYS, 12; LFY, 28) — Ce sort coûte 1D3 points de SAN et 10 Points de Magie à son utilisateur. Celui-ci doit opposer ses Points de Magie à ceux de sa victime sur la Table de Résistance et emporter cette confrontation. La victime doit se trouver en vue du lanceur du sort et à une distance maximale de 30 mètres. Elle perd 1D4 points de SAN et devient folle comme si elle avait subi un terrible choc (c'est-à-dire comme si elle avait perdu 5 points de SAN ou plus et réussi un jet d'Idée). Elle est ainsi affectée pendant une durée égale à 20 — INT heures, durée à l'issue de laquelle elle guérit naturellement.

DEVENIR UN CHASSEUR SPECTRAL (LOYS, 39) — Ce sort exige 2 points de POU de la part du sorcier (qui peut être aussi le destinataire), une figurine fabriquée de façon spéciale, le sang de plusieurs animaux et la perte de tous les points de SAN du destinataire de ce sortilège. Si le sorcier n'en est pas en même temps le destinataire, il perd 3D6 points de SAN en accomplissant ce rituel.

Le destinataire, qui doit volontairement s'offrir pour la transformation, est changé en Chasseur Spectral, un horrible monstre décrit de façon complète et détaillée dans *Les Ombres de Yog-Sothoth*. Le nouveau Chasseur Spectral est psychiquement rattaché à une figurine en bois ou en terre qui contient son âme. Si cette figurine est détruite, il est blessé ou même tué.

DOMINATION (LMN 3, 11) — Ce sort requiert 1 Point de Magie et 1 point de SAN. L'effet est immédiat. Confronter le POU du lanceur de sort à celui de sa victime sur la Table de Résistance (et non les Points de Magie). Si le sorcier réussit son jet de dé, la victime exécute les ordres qu'il lui donne pendant la durée du round suivant.

Le sortilège n'affecte qu'une victime à la fois et il a un rayon d'action de 10 mètres maximum. Le lanceur de sort peut le lancer et relancer autant de fois qu'il estime possible, pouvant ainsi garder la

victime sous son contrôle durant plusieurs minutes. A chaque fois que l'on relance le sort, cela requiert un jet de POU contre POU sur la Table de Résistance, et la perte d'1 point de SAN et d'1 Point de Magie. Relancer le sort ne dure qu'un instant et on peut donner des ordres durant ce même round. On ne peut lancer ce sort qu'une fois par round.

Les ordres donnés à la cible doivent lui être intelligibles et ils ne doivent pas contrarier sa nature profonde (par exemple, l'ordre de tuer un ami ou de se suicider ne sera pas obéi), sinon l'effet du sortilège s'interrompt et, dans ce cas, on doit le relancer avec succès pour en renouveller l'effet.

ENCHANTER UNE CANNE (LOYS, II) — Ce sort requiert une semaine de préparation, il exige un sacrifice humain et 6 points de POU. Il faut dépenser 1D6 points de SAN pour créer la canne et 1D3 pour l'utiliser. Malgré l'appellation de ce sortilège, celui-ci n'a pas besoin d'être lancé sur une canne et n'importe quel objet organique non vivant peut faire l'affaire. Cependant la canne est commode pour les hommes des années 1920. Une fois ensorcelée, la canne peut stocker des Points de Magie pour son créateur. Quiconque, excepté le créateur de la canne, la touche plus de 30 secondes de suite, perd définitivement 1 point de POU tandis que la canne gagne un Point de Magie. La canne aspire le POU des êtres humains seulement. Habituellement on utilise la canne en la forçant à épuiser totalement le POU d'une pauvre victime, homme ou femme, jusqu'à ce qu'elle ait aspiré toute son âme. Quand on a utilisé un Point de Magie de la canne pour lancer un sort, ce point est définitivement perdu et on doit drainer un point de POU d'une nouvelle victime pour le remplacer.

ENCHANTER UN SIFFLET (LFE) — Ce sort permet d'enchanter un sifflet qui doit être fait d'un alliage d'argent pur et d'un peu de poussière de météorite. Au cours d'une cérémonie qui dure une journée entière, l'enchanteur doit sacrifier définitivement un peu de son POU et tuer un animal d'au moins la taille d'un coq. Ce rituel coûte 1D4 points de SAN au lanceur de sort. Chaque point de POU sacrifié donne au sifflet terminé le pouvoir d'augmenter de 10% les chances de lancer avec succès le sort Invoquer un Biakhee.

ENCHANTER UNE TABLETTE DE PIERRE (ASILE, 69) — On doit confectionner cette tablette avec un morceau de pierre noire pris à R'lyeh, la ville des profondeurs. On doit la graver soigneusement pendant au moins plusieurs semaines et le lanceur de sort doit y mettre deux points de son POU. On doit sacrifier un être humain et un Profond (habituellement par étouffement ou étranglement) sans répandre la moindre goutte de sang. Son fabricant perd 1D8 point de SAN. Il doit placer 1 Point de Magie dans la pierre tous les jours pendant un an. Une fois cela terminé, la pierre est correctement ensorcelée. Tout être qui la possède, fait des cauchemars habités d'horizons étrangers et de masses mouvantes qu'il perçoit confusément, le tout sur un fond de formes et de couleurs qui ondoient. Il entend un gargouillis modulé et lointain. Si celui qui possède la pierre la détruit, les effets du rêve s'intensifient, agissant comme si on avait lancé le sortilège « La Malédiction De La Pierre » avec succès sur lui, mais il ne se retrouve pas instantanément en proie à des hallucinations. On peut aussi utiliser la tablette pour lancer le sortilège « La Malédiction De La Pierre ».

Si la tablette est jetée dans l'océan, cela fait venir 1D8 Profonds. C'est là sa principale utilité. Les Profonds ramènent la tablette à la personne qui l'a jetée. Le temps que cela leur prend pour la ramener, dépend de la distance où elle se trouve par rapport à la ville de Profonds la plus proche. Les rêves s'interrompront tant qu'un Profond est en possession de la plaque. Si Celui à qui elle appartient se trouve à l'intérieur des terres, les Profonds ne parcoureront pas la longue distance pour le rejoindre, mais ils utiliseront les contacts qu'ils ont sur place pour faire le travail pour eux.

ENSORCELER UNE LANCE (ASILE, 73) — Ce sort requiert la dépense de 4 points de POU, une nuit de travail, 1D4 points de SAN et un feu assez vif pour faire fondre de l'acier pendant au moins 6 heures. La lance doit etre en métal robuste et son utilisateur a besoin d'une FOR d'au moins 17 et d'une DEX de 13 pour la manier correctement. Elle inflige 1D10 de points de dommages à la victime atteinte et elle peut l'empaler. Elle cause un nombre normal de points de dommages à n'importe quelle créature, même à celles qui résistent ordinairement aux armes qui peuvent empaler.

ENSORCELER UN LIVRE (LFE) — Il permet d'ensorceler un livre dans lequel se trouve la formule du sortilège « Invoquer Un Vampire Stellaire ». L'encre de ce livre doit contenir de l'ichor d'un Vampire Stellaire. Le lanceur de sort doit sacrifier du POU de façon définitive et il perd 1D4 points de SAN. A chaque point de POU donné au livre, le lanceur de sort obtient 10% de chances supplémentaires de réussir à lancer le sortilège « Invoquer Un Vampire Stellaire ».

ENSORCELER UN SIFFLET (LFE) — Ensorcelle un sifflet ou une flûte. L'instrument doit être fait d'au moins 90% de métal. On doit exécuter avec la flûte un rituel d'une heure (de concentration et d'incantations) au cours duquel le lanceur de sort perd 1D6 points de SAN et où il doit aussi sacrifier des points de POU. Pour chaque point de POU sacrifié, on doit faire tremper la flûte dans du sang encore chaud pendant 2 heures et tuer à chaque fois un nouvel animal de la taille d'au moins un chat ou un lapin. Chaque point de POU contenu dans l'instrument ajoute 10% de chance de pouvoir lancer le sortilège « Invoquer Un Serviteur Des Dieux Extérieurs ». On peut aussi utiliser l'instrument pour le sortilège « Voile Obscur ».

ENSORCELER UNE VICTIME (SUP, 58) — Ce sort coûte à son lanceur 1D6 points de SAN et 2 Points de Magie. Il doit être capable de parler calmement avec la victime du sort pour que celui-ci ait un effet. Après environ un round, tandis qu'il lui parle, il peut confronter ses Points de Magie à ceux de sa victime sur la Table de Résistance. S'il gagne, la victime se retrouve muette et paralysée jusqu'à ce qu'un dommage physique direct ou un événement brutal de ce genre, la sorte de sa stupéfaction. S'il perd, il peut essayer de relancer le sort.

EPUISER LE POUVOIR (LOYS, 21) — Ce sort coûte 1D8 points de SAN. Le lanceur de sort confronte ses Points de Magie à ceux de sa cible. S'il gagne la victime perd 1D6 Points de Magie, points qui lui reviennent. Si c'est la victime qui triomphe, il perd 6 Points de Magie.

L'ETREINTE DE CTHULHU (LMN 5, 11) — Ce sort coûte 2D6 Points de Magie par minute et 1D6 points de SAN lorsqu'il est lancé initialement. Le lanceur de ce sort peut en prolonger les effets d'autant de minutes que ses Points de Magie le lui permettent. Cela ne lui coûte pas de points de SAN supplémentaires, mais il ne doit pas interrompre sa concentration sur le sort. La portée de celui-ci est de 10 mètres. Il est instantané et peut affecter plus d'une victime à la fois, mais toute victime supplémentaire coûte au lanceur une perte additionnelle de 2D6 Points de Magie par minute.

Pour déterminer les effets de ce sortilège, il faut opposer le POU du lanceur à celui de la victime sur la Table de Résistance. Si le lanceur gagne, la victime ressent une pression écrasante qui l'immobilise comme si elle était enveloppée dans les puissantes tentacules de Cthulhu lui-même. Si le sort est lancé sur plusieurs victimes, il est possible que l'une d'elle soit affectée sans que les autres le soient. La victime affectée perd 1D10 points de FOR par minute d'effet du sort. Si sa FOR est ainsi réduite à zéro, ou moins, elle s'évanouit.

ENVOYER DES REVES (LMN 2, 7) — Ce sort coûte 1D3 points de SAN et un nombre indéfini de Points de Magie. Celui qui le jette doit utiliser une coupe spéciale faite « du cuivre de l'au-delà », un métal extraterrestre. Elle est gravée de runes particulières et remplie d'herbes spéciales et d'une goutte de sang du lanceur de sort. Ces herbes sont enflammées. Alors qu'une fumée surnaturelle verdâtre

s'élève, le sorcier se concentre et lance des Points de Magie dans le sortilège. Ces Points de Magie qui stimulent le sort sont confrontés aux Points de Magie de la cible et un jet de dé sur la Table de Résistance détermine le vainqueur. Ce sort se prolonge de deux minutes pour chaque Point de Magie reçu.

La victime doit être endormie et doit se trouver à moins de 30 km du lanceur de sort. Les rêves que la victime fait sont au choix du lanceur mais une des utilisations courantes de ce sortilège est d'envoyer des visions de certaines entités du Mythe afin de diminuer la Santé Mentale de la victime. La perte de points de SAN pour ces visions est de 1/10ème (les fractions étant arrondies au chiffre supérieur) des pertes normales. Une vision en rêve d'Azathoth, par exemple, coûte un point de SAN, si le jet de Santé Mentale est réussi, et 1D10 points de SAN s'il est raté. Le sorcier n'a pas le droit d'envoyer une vision d'un dieu qu'il n'a pas déjà vu lui-même. On ne peut pas par l'intermédiaire de ce sortilège, transmettre des ordres ou des souhaits, ni hypnotiser le dormeur qui sait seulement qu'il (ou elle) est en train de faire d'étranges rêves.

N'importe quel bon herboriste peut fournir le mélange des herbes, mais la coupe faite en «cuivre de l'au-delà» est d'un alliage très spécial. (On trouve rarement cet alliage mystérieux sur la terre).

EXORCISME (LMN 4, 11) — Il faut 1 journée entière pour réaliser ce sortilège complexe et cela requiert de nombreux constituants de la magie tribale africaine. Il ne coûte aucun point de SAN. Après une contribution de 10 Points de Magie pour stimuler le sortilège, le POU de l'exorciste est opposé au POU de l'ennemi qui possède la victime. Les assistants qui connaissent aussi le sortilège et qui le désirent, peuvent chacun ajouter la moitié de leur propre POU (en arrondissant au chiffre inférieur) à l'effort du lanceur de sort. On tente rarement de lancer ce sort sans une telle aide. Il pourrait être utilisé pour aider une personne possédée par Y'golonac ou même par l'esprit d'un membre de La Grande Race de Yith.

LES FLUTES DE LA FOLIE (ASILE, 35) — Ce sort doit être lancé avec une flûte ensorcelée en os fabriquée grâce au rituel «Créer Un Sifflet D'Imprécations». Le sorcier joue un air spécifique et étrange avec les flûtes. Il doit dépenser 5 Points de Magie tous les 5 rounds tant qu'il joue de la flûte. Il perd 1D6 points de SAN en lançant le sortilège et il est, lui aussi, affecté de façon normale par celui-ci.

Tout personnage à portée de voix qui rate son jet de SAN, perd 5 points de SAN et devient immédiatement fou pendant 1D10 jours, se roulant frénétiquement sur le sol tout en écumant et se mordant, hurlant de peur dès qu'on le touche. Si une personne qui entend cet air réussit son jet de SAN, elle ne perd qu'1D3 points de SAN. Celui qui ne succombe pas à ce qu'il entend, doit réussir un nouveau jet de dé tous les 5 rounds tant qu'il continue d'entendre les flûtes, jusqu'au moment où il ne peut plus résister. Les personnages ayant un niveau de SAN de zéro ne sont pas touchés par ce sortilège.

GUERISON (LMN 4, 11) — Il faut cinq minutes pour lancer ce sort qui coûte 3 Points de Magie au lanceur, mais aucun point de SAN. Le bénéficiaire doit être touché de la main. Ce sort ne guérit pas instantanément les blessures, mais il accélère le processus naturel de guérison, diminuant de moitié le temps normalement nécessaire pour la guérison.

HYPNOTISME (LMN 2, 10) — L'utilisateur de ce sort perd 1D6 points de SAN, mais aucun Point de Magie. Il ne peut pas le lancer s'il ne possède pas au moins 50% de compétence en Occultisme et en Mythe de Cthulhu. Il doit vaincre, sur la Table de Résistance, le POU de sa victime avec son propre POU. Le sort prend effet immédiatement. La victime est alors arrêtée net dans ses propres intentions et se soumet aux ordres qu'on lui donne dans sa langue natale. Mais le lanceur doit pouvoir la regarder dans les yeux, avec ses propres yeux qui brillent d'une étrange lueur pendant que le sort fonctionne. L'hypnose dure une minute par point d'INT que possède le lanceur.

Ainsi, pendant une durée limitée, l'utilisateur de l'hypnotisme peut donner des ordres à tout ce qui possède du sang chaud dans ses veines. Mais une seule victime peut être affectée à la fois. Le sort fonctionne sur des hommes-serpents et des Profonds parce qu'ils sont croisés avec des hommes, mais il n'a pas d'effet sur des entités inhumaines comme les Shantaks et les Vagabonds Dimensionnels, par exemple. Si l'INT de la victime est supérieure à celle du lanceur de sort, celui-ci doit réussir un jet de POU contre POU sur la Table de Résistance tous les 10 rounds tant que le sort fonctionne, sinon celui-ci s'interrompt.

La victime de l'hypnotisme voit toutes ses compétences diminuées de moitié lorsqu'elle exécute des actions physiques. Elle obéit à tous les ordres qui lui sont donnés, même à l'ordre de se détruire elle-même.

IMMUNISATION (LMC, 49) — Ce sort coûte 1D4 points de SAN et un nombre variable de Points de Magie. Chacun de ces points dépensés en lançant le sort donne à celui qui le lance (ou à la cible qu'il a choisie) 1D6 points d'Armure contre des attaques «non-magiques». Cette protection perd de sa force au moment où elle amortit un dommage. Ainsi si un personnage dispose de 12 points d'Immunisation et encaisse 8 points de dommages, son taux d'Immunisation passera à 4. Une fois le sort lancé, on ne peut pas renforcer l'armure par davantage de Points de Magie. Il faut 5 rounds pour lancer le sort et ses effets durent 24 heures ou bien le temps que l'armure se détériore complètement. L'Immunisation ne donne aucune protection contre les armes enchantées.

INSTILLER LA PEUR (LTT, 63) — Ce sort coûte 12 Points de Magie et 1D6 points de SAN. Il agit de telle sorte que la victime se sent tout à coup saisie d'une intense frayeur. Cette sensation soudaine et inattendue d'épouvante lui coûte 0/1D6 points de SAN.

INVOCATION D'UN ENFANT DE YIG (LFY, 46) — C'est un sort d'Invocation que l'on ne peut lancer que dans un endroit où le culte de Yig est puissant ou là où il fut puissant dans les quelques dernières centaines d'années. Ce sort fait venir un des serpents spéciaux de Yig qui dès qu'il apparaît, s'enroule subitement autour de la jambe de celui qui a lancé le sort, sans le moindre signe d'avertissement; à ce moment, si le lanceur de sort rate son jet de SAN, cela lui coûte 1D4 points de SAN. Cette perte supplémentaire n'a lieu qu'une seule fois, au moment où l'on appelle le serpent, puisque par la suite le sorcier sait à quoi s'en tenir.

INVOQUER LA BRUME DE RELEH (LMN 2, 10) — Ce sort requiert 2 Points de Magie mais il ne coûte aucun point de SAN. Il fait apparaître un dense nuage ovale d'un volume de 3 × 3 × 4,5 mètres, juste devant le sorcier. Le grand axe du nuage est toujours à angle droit de la direction dans laquelle le sorcier est tourné. Ce sortilège obscurcit simplement la vision. Il dure 1D6 + 4 rounds, puis il s'évapore sans laisser de traces.

INVOQUER LE POUVOIR DE NYAMBE (LMN 4, 11) — Le sorcier exécute un rituel qui requiert de nombreux constituants de la magie tribale africaine et qui exige le sacrifice d'1 point de POU mais d'aucun point de SAN. En revanche, il gagne 2D6 Points de Magie utilisables à volonté.

INVOQUER LES DHOLES (LFY, 53) — Ce n'est pas un sortilège d'Invocation ordinaire. Il doit être psalmodié en groupe par un grand nombre de gens qui doivent tous connaître ce sortilège sans pour autant qu'il soit nécessaire d'en connaître le but. Chacun des participants y contribue en donnant un Point de Magie pour l'Invocation et doit psalmodier pendant plusieurs heures. Seul le maître de chant perd 1D6 points de SAN. Un Dhole pris au hasard est invoqué. Le total des Points de Magie abandonnés par les psalmodieurs doit dépasser la TAI du Dhole sinon le sortilège échoue. Ainsi, s'il y a 400 personnes qui psalmodient, un Dhole d'une TAI de 400 ou plus ne pourra pas

apparaître. Le Maître de chant peut tenter de confronter ses Points de Magie à ceux du Dhole invoqué et s'il gagne le Dhole se retrouve sous son contrôle quand il apparaît. Il reste sous son contrôle jusqu'à ce que le lanceur le libère, soit volontairement, soit parce qu'il n'est plus assez concentré (par exemple s'il s'est endormi). Pour le moment ce sortilège n'est probablement connu d'aucun être humain et ne se trouve dans aucun texte de cette terre.

INVULNERABILITE (LMN 2, 10) — Ce sort coûte 1 Point de Magie et 1 point de SAN. Le lanceur de sort invoque les Noms (ce qui ne dure que quelques secondes) et il tend une main vers l'attaquant. Tant qu'il n'a pas baissé la main, il a la possibilité d'esquiver toute attaque en utilisant un nombre de Points de Magie égal au jet de Dommages de cette attaque. Si l'attaque est manquée, il ne perd aucun Point de Magie. Une fois qu'il rabaisse son bras, le sortilège prend fin et il faut le relancer pour qu'il se prolonge.

Le lanceur de sort peut éviter autant d'attaques qu'il le désire, jusqu'à ce qu'il ait épuisé ses Points de Magie. Il a la possibilité de choisir quelles attaques il va éviter et celles qu'il n'évitera pas, mais ce choix doit se faire avant même de savoir quelle quantité de dommages il subira. S'il n'a pas assez de Points de Magie pour contrer une attaque particulière, qu'il soit touché ou non par le coup ou le projectile, il ne perd aucun Point de Magie.

LAME DE FOND (LMN 5, 11) — Ce sort coûte, pour être lancé, 30 Points de Magie et 1D8 points de SAN. Pour créer la vague, il doit y avoir de l'eau salée en quantité suffisante. Ce sortilège engendre une vague de 3 × 3 × 9 mètres d'amplitude qui jaillit et se fracasse devant le sorcier. Celui-ci doit pouvoir voir sa cible. La vague créée est assez puissante pour renverser un sloop. Si l'on jetait ce sortilège plusieurs fois en même temps, un gros navire pourrait être submergé par les eaux. Il va sans dire que les navires, les bateaux et les personnes submergés par la vague disparaissent à jamais de la surface de l'eau.

LA LANCE ENCHANTEE (LOYS, 52) — On doit lancer ce sort sur une lance en bois ayant une pointe en os. L'os doit être celui de certaines espèces d'oiseaux. Le lanceur de sort perd 4 points de POU, mais n'en perd aucun de SAN. Cette lance doit être décorée avec les plumes d'au moins 30 oiseaux différents. Ces plumes doivent être prélevées sur des oiseaux vivants. Si quelques-unes disparaissent quand on utilise l'arme, il faut les remplacer par d'autres. Le lanceur de sort doit exécuter un rituel à l'équinoxe de printemps, sur deux années consécutives. A la fin du 2ème rituel (au cours des deux, la lance doit être présente) la lance est ensorcelée. Elle touche toutes les fois qu'on la lance (mais elle ne touche que de façon normale quand on s'en sert au cours d'une mêlée). Elle cause 1D10 points de dommages, elle peut empaler et équivaut à une arme magique dans les combats contre les monstres. Les monstres qui résistent aux armes qui empalent, résistent de la même façon à la lance.

LEVITATION (LMN, 49) — Ce sort requiert la dépense de 1D6 points de SAN, de 2 points de POU et d'un Point de Magie par point de TAI de celui qui en bénéficie. Ses effets durent plusieurs minutes. Le lanceur du sort lui-même, ou une personne de son choix, peut ainsi flotter doucement dans l'air. Il s'élève et plane à une altitude de 1 m à 1,50 m au-dessus du sol. Si le sort est lancé sur un personnage qui tombe ou qui est jeté d'une hauteur, la chute se fait lentement et se termine, en amorti, à quelques dizaines de cm du sol. Chaque Point de Magie investi dans le sort après qu'il ait été lancé permet à son bénéficiaire de se déplacer horizontalement ou verticalement d'un mètre. Si le sort est lancé sur une personne qui ne veut pas en bénéficier, le lanceur doit opposer ses Points de Magie à ceux de cette personne sur la Table de Résistance. Ce sort peut aussi être utilisé pour déplacer des objets inanimés. Si le lanceur du sort dépense des Points de Magie supplémentaires pour déplacer quelqu'un d'autre que lui, celui-ci flotte dans l'air comme le désire le lanceur, incapable de résister, à moins qu'il ne réussisse à s'agripper à une branche ou à un point d'ancrage quelconque. Dans ce cas, il peut opposer ses points de FOR aux Points de Magie du lanceur du sort sur la Table de Résistance. S'il réussit à gagner cette confrontation, les effets du sortilège sont interrompus.

LE LIEN NOIR (LMC, 12) — On doit verser un liquide rituel sur un corps ou sur la tombe dans laquelle il repose. C'est le Gardien qui décide de quoi se compose le liquide mais au moins une partie des composants devrait être difficile à obtenir légalement. La tombe est laissée de côté une semaine entière. Au bout de ce délai, le magicien va sur la tombe et il entonne Le Lien Noir qui coûte 16 Points de Magie et 1D6 points de SAN. A la fin du rituel (qui ne s'achève qu'au bout d'une demi-heure) le corps sort de la tombe. Il est indifférent, sans volonté propre. Quand on lui donne un ordre il l'exécute jusqu'à ce qu'il soit mené à bonne fin, puis il s'interrompt attendant l'ordre suivant. Ces morts-vivants continuent à pourrir après leur création et finalement ils se désintègrent jusqu'au délabrement total, ce sur quoi un nouveau mort-vivant doit être créé. Ces zombies sont semblables à ceux du *Guide des Années 20 de l'APPEL DE CTHULHU*.

LES MAINS DE COLUBRA (LMN 4, 15) — Ce sort coûte 12 Points de Magie et 1D10 points de SAN. Le lanceur le lance sur lui-même et cela prend un round entier. Ses effets durent 1D3 + 3 rounds. Il métamorphose les deux mains du lanceur du sort, à la place desquelles apparaissent les parties antérieures de deux corps de serpents venimeux capables de se détendre à une distance de 2,40 mètres. Chacun de ces serpents a une chance de toucher égale à la DEX × 5 du lanceur. Chaque morsure cause, en elle-même, 1D3 points de dommage, mais elle injecte aussi un venin d'une virulence égale au nombre de Points de Magie qui restent au lanceur du sort au moment de l'attaque. La virulence du venin doit être opposée à la CON de la victime sur la Table de Résistance. Si elle gagne cette confrontation, la victime perd 1D10 points de Vie par round jusqu'à ce que le nombre de points de Vie perdus soit égal à la virulence du venin. A ce moment, celui-ci est neutralisé et ne cause plus de dommages. Mais une nouvelle morsure relance tout le processus.

Voir quelqu'un utiliser le sortilège «Les Mains de Colubra» coûte 0/1D6 points de SAN.

LA MALEDICTION DE CHAUGNAR FAUGN (LMC, 49) — Ce sort requiert un petit morceau de chair de la victime choisie comme cible pour ce sortilège. Il requiert aussi 12 heures d'incantations par semaine et seul un véritable adorateur de Chaugnar Faugn peut l'utiliser. Il coûte au lanceur de sort 1 Point de Magie par heure de chant et 1D3 points de SAN toutes les 12 heures de psalmodie. La victime est toujours touchée par ce sortilège, quelle que soit la distance à laquelle se trouve le lanceur de sort, et on n'a pas besoin d'effectuer un jet sur la Table de Résistance.

Cette malédiction donne à la victime des songes remplis de continuelles visions de l'horrible Chaugnar Faugn. Finalement elle entre en état de transes pendant lesquelles elle tente d'atteindre le dieu pour s'offrir en sacrifice. Cet état de transe se fait de plus en plus fréquent et devient à tel point interminable que la victime à bout de force se fait dévorer par Chaugnar Faugn. L'incantation doit être renouvelée chaque semaine tant que dure le sortilège, sinon ses effets s'interrompent. Il n'est pas obligatoire qu'une seule personne effectue l'incantation entière. Quiconque possède un bout de chair de la victime et connaît le sort peut le continuer même si le lanceur de sort initial est tué. Une fois que la victime est dévorée, le bout de chair que le lanceur de sort possède pourrit de façon immédiate, montrant ainsi que le sortilège peut être interrompu.

MALEDICTION DE LA PIERRE (ASILE, 69) — Ce sort s'effectue nécessite 2 rounds d'invocation, et il coûte 1D10 points de SAN ainsi que 9 Points de Magie. Le nombre de Points de Magie du lanceur de sort doit battre celui de sa victime sur la Table de Résistance, sinon le sortilège échoue. On a besoin aussi pour le réaliser d'une plaquette en pierre spécialement ensorcelée. Le lanceur de ce sort doit soit tenir cette plaquette lui-même, soit lancer le sortilège sur un individu qui la

tient. Dans tous les cas, la victime doit se trouver dans le champ de vision du lanceur de sort. Une fois celui-ci lancé, la victime est immédiatement submergée par d'horribles hallucinations et elle perd 1D4 points de SAN. Elle est aveuglée et égarée par ces fantômes jusqu'à ce que son joueur réussisse un jet de 1D100 égal ou inférieur à son POU. On a droit à un essai par round.

Après s'être remise des premiers effets du sortilège, la victime est terriblement agitée par des cauchemars réalistes ou oppressants. Chaque nuit de sommeil qui suit celle de la contamination par le sortilège, la victime perd 1 point de SAN. Les effets du sortilège peuvent se dissiper par toutes sortes de techniques décidées par le Gardien et ce sortilège pourrait faire l'objet d'un scénario. Le simple fait de tuer le lanceur de ce sort n'a aucun effet.

L'ŒIL DE LUMIERE ET DE TENEBRES (LMN 5, 20) — Ce puissant sceau doit être sculpté dans une matière naturelle très dure, comme du granit, puis il doit être placé dans un lieu élevé près de l'endroit qu'il doit protéger. L'Œil doit être fabriqué l'après-midi avant une nuit de pleine lune. Lorsque la lune apparaît, on doit utiliser le sang d'un innocent (c.à.d. de quelqu'un qui n'a pas de connaissances en Mythe de Cthulhu) pour remplir la pupille de l'Œil (faire cela une fois toutes les heures jusqu'à ce que la lune se couche). Quelques gouttes de sang suffisent.

Un certain nombre de participants doivent chanter ensemble lorsque les premières gouttes de sang sont versées dans l'Œil, en répétant tout haut «sa-ma, sa-ma, te-yo, sa-ma» jusqu'à ce que la lune se couche. Quand de nouveau la lune apparaît, la pupille est activée et elle commence à luire. Une fois activé, ce symbole disparaît à l'intérieur de la matière dans laquelle on l'a gravé, ciselé ou imprimé et il ne peut plus être enlevé par un moyen ordinaire ou physique, ni par un sortilège. Quand ceux qui ont créé l'Œil, et uniquement eux, se trouvent près de lui, ils ont la possibilité d'apercevoir la lueur à peine distincte qui émane de lui.

On doit donner de façon définitive une centaine de points de POU (prélevés sur les personnes qui participent au rituel et pas forcément avec leur accord express) à ce gardien qu'est l'Œil. Toutes les heures de psalmodie, l'Œil attire à lui 1D4 point de POU de chacun des chanteurs pris au hasard jusqu'à ce qu'il ait absorbé exactement 100 points de POU. Un personnage qui perd tout son Pouvoir tombe raide mort. Si l'Œil n'a pas absorbé 100 points de POU entre le moment où la lune apparaît et celui où elle disparaît, l'activation de la pupille s'interrompt, il perd tout le pouvoir absorbé et la procédure doit repartir à zéro s'il est toujours nécessaire de créer une protection. Un Œil de Lumière et de Ténèbres a beaucoup de puissance. Il affaiblit les agents, les monstres et les serviteurs de Dieux Extérieurs et des Grands Anciens qui pénètrent dans la zone qu'il protège à un rythme de 1 Point de Magie toutes les heures. S'ils restent jusqu'à ce que leur nombre de Points de Magie se réduisent à zéro, ils se désintègrent. Les sortilèges de Contact, d'Appel et d'Invocation ne peuvent pas être lancés à l'intérieur du champ d'action de l'Œil. Les effets de l'Œil s'étendent sur un rayon de 15 km autour de lui, mais ils ne peuvent pas pénétrer plus de 6 mètres de roc ou de métal. Si on l'a placé au milieu d'un versant de montagne, il protègera uniquement ce côté-là de la montagne.

Pour détruire un Œil, il faut un sortilège spécifique à cet Œil; sortilège dont on peut mettre des années à trouver les caractéristiques.

LA POIGNE DE NYOGHTA (LMN 1, 16) — Ce sort coûte, pour être lancé, 1D20 points de SAN. Le lanceur du sort doit utiliser 1 Point de Magie pour le déclencher et sa cible ne doit pas se trouver à plus de 10 mètres de lui. Si le nombre de Points de Magie du sordier bat celui de sa victime sur la Table de Résistance, celle-ci a la sensation qu'une grosse main lui broie le cœur et elle perd 1D3 points de Vie par round tant que le sortilège n'a pas perdu ses effets. Sous le choc d'une telle attaque la cible se retrouve temporairement paralysée, comme si elle avait eu une crise cardiaque. Au cours du round où les points de Vie de la cible tombent à zéro ou en-dessous de zéro, sa poitrine se brise et explose, puis l'on voit apparaître dans les mains du lanceur de sort le cœur écumant de la victime.

Tant que dure le sortilège, à chaque round, le lanceur doit dépenser en Points de Magie le double du nombre de points de Vie effectivement infligés. Le lanceur de sort doit se concentrer sur le sortilège à chaque round, pour que celui-ci garde son effet et ses Points de Magie doivent triompher de ceux de sa cible à chaque round tant que dure sa concentration. S'il est distrait ou si la cible résiste avec succès, l'effet du sortilège prend fin, sans pour autant que les dommages reçus disparaissent.

LE POING DE YOG-SOTHOTH (LMN 3, 24) — Ce sort coûte un nombre variable de Points de Magie et 1D6 points de SAN. Le lanceur doit être capable de voir la cible du sort et rien ne doit s'interposer entre eux. Ce sort a des effets instantanés. Il ne peut affecter qu'une seule cible à la fois.

La victime est frappée par un coup invisible. Chaque Point de Magie investi dans le sort donne au lanceur 1D6 points de FOR opposables à la FOR de la victime. Lorsque celle-ci reçoit le coup invisible, le lanceur doit opposer la FOR qu'il a obtenue à la CON + FOR de la victime sur la Table de Résistance. Si cette confrontation est gagnée par le lanceur de sort, la victime est mise K.O. En outre, et même si elle n'est pas assommée, la victime est toujours projetée loin du lanceur, à une distance égale à la FOR donnée par le sort, diminuée de la TAI de la victime. Chaque point de différence équivaut à un pied (0,30 cm) de distance.

La victime encaisse aussi 1D6 points de dommages par 5 Points de Magie investis dans le sort.

La FOR du coup est diminuée d'1D6 points par tranche de 9 mètres (30 pieds) qui sépare le lanceur de sa victime.

Ce sort peut être utilisé contre la FOR d'objets inanimés, comme des portes ou des murs. Dans la plupart des cas, les résultats seront évidents, mais le Gardien devra parfois les définir avec précision en se basant, le cas échéant sur le résultat des jets de dés.

LA POUDRE DE SOLIMAN (LOYS, 65) — Ce sort enseigne la formule d'une poudre magique vert-de-gris capable de faire du mal aux êtres surnaturels des autres plans. La fabrication de cette poudre requiert la poussière d'une momie égyptienne datant d'au moins 2 000 ans. Une telle momie suffit pour faire trois doses de poudre magique. Il faut aussi de l'encens (cela coûte au moins 2 000 $ par dose), du soufre et du salpêtre, mais d'une valeur totale ne dépassant 50 cents environ. En même temps que l'on verse la poudre, on doit prononcer une incantation. Celle-ci est incluse dans la description du sort et la poudre n'a aucun effet sans cette incantation. Cela ne coûte aucun point de SAN de faire ou d'utiliser la poudre. Quand elle est versée sur le corps d'un être venu d'un autre plan, celui-ci perd 1D20 points de Vie. Elle n'agit que sur les êtres pour qui existe le sort ordinaire d'Invocation ou d'Appel. Ainsi elle fera du mal à une Maigre Bête de La Nuit, à un Byakhee, ou à Azathoth mais n'aura aucun effet sur un Shoggoth, Cthulhu ou sur un Habitant Des Sables.

REGARD DANS LE FUTUR (LOYS, 17) — Ce sort requiert un maître de chant et un grand nombre d'assistants qui doivent chanter, tous ensemble, pendant une durée de 45 mn à 1 heure. A la fin de cette période, tous les participants, sauf le maître de chant (qui est le seul à devoir connaître le sort) perdent, chacun, un point de POU. Le maître de chant, quant à lui, perd 2D6 points de SAN.

Lorsque le chant est terminé, un volontaire désigné, qui n'a pas besoin de participer au chant, est projeté dans le futur à raison d'une année par point de POU dépensé par les participants (c'est-à-dire d'une année par participant). Les effets du sort sont imprécis et il faut déduire 1D10 années de la date visée. Si le résultat de cette soustraction aboutit à provoquer un voyage dans le passé le volontaire disparaît de l'existence. Ce sort peut provoquer des paradoxes et, pour rester conforme à la tradition du Mythe de Cthulhu, nous suggérons que ces paradoxes conduisent rapidement et impitoyablement à la folie et à la mort les personnes qui les ont provoqués.

Ce puissant sortilège est connu de Nyarlathotep qui peut l'enseigner, ou non, à un de ses adorateurs.

/ **RESSEMBLANCE** (LMN 2, 10) — Ce sort requiert le cadavre d'une personne décédée et dont on veut prendre l'apparence. Cette « victime » ne doit pas être d'une TAI plus grande ou plus petite de 3 points de différence avec celle du sorcier. Les jours suivants le lanceur de sort consume la victime et travaille au sortilège en dépensant 10 Point de Magie toutes les 6 heures et en sacrifiant définitivement 1 point de POU. Il peut lancer ce sort plus d'une fois, et de cette façon avoir la possibilité de changer plusieurs fois d'apparence. A chaque nouvelle victime consumée, il perd 1D20 point de SAN.

Une fois que le sortilège s'achève, le lanceur de sort garde l'apparence de sa victime aussi longtemps qu'il le désire. Au moindre dommage reçu, il reprend sa forme initiale jusqu'à ce qu'il se soit reposé 1D3 minutes. Pour passer de la forme véritable à la forme adoptée, il faut 20 secondes. Pour passer à une autre forme, il faut d'abord revenir à sa forme originelle. Ce sortilège est connu de beaucoup d'Hommes-Serpents.

Les caractéristiques, compétences, connaissances et conscience de soi du lanceur ne sont pas modifiés. Son ombre reste celle de sa forme originelle: une bonne raison pour éviter les fortes lumières...

LA ROUE DE BRUME D'EIBON (LMN 1, 8) — Il faut pour lancer ce sort un petit disque de bronze, gravé d'un étrange symbole ressemblant à une svastika à trois branches. Le lanceur de sort pose ce disque sur le sol, se tient debout sur celui-ci. Puis il entonne les paroles du sortilège et il dépense le nombre voulu de Points de Magie. Ceci crée une nuée bleue de forme ronde de 1,50 mètre de diamètre qui tournoie autour de lui. Cette nuée apparaît d'abord au sol, puis elle s'élève de 30 cm en tournoyant à chaque Point de Magie dépensé. Créer ce nuage tournoyant coûte 1 point de SAN. Toute chose se retrouvant à l'intérieur de celui-ci est entièrement dissimulée. Il faut 1D3 minute pour former complètement le tourbillon que l'on désire.

On crée cette nuée afin que les créatures invoquées par Nyarlathotep ou au nom de celui-ci, ne puissent pas voir ceux qui se cachent derrière elle. De telles créatures agissent comme si le nuage et ceux qui s'y trouvent cachés n'étaient pas là. Elles ne peuvent pas traverser la nuée même par accident. Si la nuée barre le chemin, la créature s'arrête sur place ou revient sur ses pas, de façon totalement inconsciente. Elle n'a d'effets que sur les créatures que l'on invoque, jamais sur Nyarlathotep.

N'importe quel nombre de personnes peuvent se regrouper dans la nuée pour qu'elle les dissimule, mais si un pied, une tête, etc... dépassent, l'illusion disparaît. Par conséquent, il ne faut pas moins de 7 Points de Magie pour cacher un groupe d'Investigateurs de taille normale, à moins qu'ils ne spécifient qu'ils sont penchés, accroupis, etc...

Les créatures présentes avant que La Roue de Brume d'Eibon ne soit lancée ou celles appelées par un pouvoir autre que celui de Nyarlathotep, peuvent voir la nuée et y pénétrer. On peut en sortir, mais l'illusion disparaît si celui qui en sort se fait remarquer. De même que si on passe quelque chose au travers de celle-ci, comme par exemple une balle ou une épée. De plus, la moindre chose pénétrant dans la nuée ruine immédiatement l'effet du sortilège. Une fois que l'on a ainsi attiré l'attention de la créature et qu'elle prend conscience de l'existence de l'illusion, le sortilège n'exerce plus aucune protection.

LE SCEAU D'ISIS (LMN 3, 16) — Ce sort prend 1 heure pour être lancé, 1 point de SAN et les Points de Magie doivent être dépensés simultanément. Les effets de ce sortillège durent indéfiniment, jusqu'à ce qu'un autre Sceau d'Isis plus puissant soit lancé dans la même zone ou jusqu'à ce que tous les objets originellement gardés soient enlevés de l'endroit surveillé. Cette surveillance protège un cube de 15 mètres de côté, habituellement une tombe ou un trésor précieux. En outre tout sortilège lancé sur le trésor gardé est repoussé par les Points de Magie de la surveillance que le sort lancé soit agressif ou de détection. Il ne provoque aucune résistance physique particulière. On ne peut pas l'utiliser sur des personnes, seulement sur des objets inanimés.

SERENITE (LMN 4, 11) — Pour le lancer, il faut perdre 3 Points de Magie mais aucun point de SAN. Il a pour effet de rendre son bénéficiaire insensible, pendant une heure, même à la plus intense des douleurs. Il peut aussi être utilisé pour apporter à un personnage devenu fou un calme tranquille pendant une heure.

LE SIGNE ROUGE DE SHUDDE M'ELL (LMC, 12) — Ce sort prend un round entier pour être réalisé, il coûte 1D8 point de SAN et 3 Points de Magie. S'il est lancé correctement, un symbole rouge quelque peu incandescent que le sorcier trace avec le doigt, apparaît dans l'air. Les effets malfaisants de ce signe commencent à se manifester au round qui suit sa création. Une fois formé, il doit être maintenu par la concentration et la dépense de 3 Points de Magie supplémentaires à chaque round. Tous ceux qui se trouvent en sa présence ou à une distance de moins de 10 mètres reçoivent 1D3 points de dommages à chaque round, tandis qu'ils sont pris de tremblements et de convulsions et que leurs organes internes et leurs vaisseaux sanguins se contractent. Tous ceux qui se trouvent entre 10 et 30 mètres du signe perdent 1 point de Vie à chaque round. Ceux qui sont à plus de 30 mètres de distance ne reçoivent aucun dommage. Le lanceur de sort lui-même doit rester debout tout en se concentrant près du signe et il reçoit un point de dommage à chaque round. Il est possible d'éviter l'influence de celui-ci en se faufilant derrière un mur ou toute autre barrière opaque.

SORT DE FABRICATION DE BOITE (LOYS, 11) — Il faut fabriquer deux boîtes identiques de la TAI désirée (d'habitude en faisant la moyenne de la TAI + la FOR du lanceur de sort). Ces boîtes ne doivent s'ouvrir que d'un côté. On doit alors exécuter un rituel consistant à placer ses mains sur les boîtes et à concevoir mentalement des lignes et des angles pendant 5 heures environ. Puis les boîtes absorbent par jour automatiquement la moitié de la valeur du POU de leur créateur en Points de Magie, jusqu'au moment où elles ont absorbé un nombre de Points de Magie égal à la TAI des boîtes × 100. Si le créateur a un POU de 11, les boîtes en absorbent 6 par jour. Quand tout cela est terminé, les boîtes sont opérationnelles.

Les boîtes achevées sont utilisées comme un Portail Magique. Celui qui se glisse dans une boîte se retrouve en train de sortir par l'ouverture de l'autre boîte. Si la moyenne (TAI + FOR divisé par deux) de l'utilisateur est plus élevée que la TAI d'une boîte, il ne peut pas se glisser à l'intérieur. Traverser ces boîtes coûte exactement le même nombre de Points de Magie et de SAN que le franchissement d'un Portail normal.

SORTILEGE DE MORT (LTT, 63) — Ce sort coûte 24 Points de Magie et 3D10 points de SAN. Le nombre de Points de Magie du lanceur de sort doit battre, sur la Table de Résistance, celui de la victime durant chaque round de concentration. La victime doit se trouver à une distance de 10 mètres au moins du lanceur de sort. Après 1D6 round de concentration, le corps de la victime se couvre de grosses cloques et subit 1D3 points de dommages. Au round suivant, ses vêtements s'enflamment et elle reçoit 1D4 points de dommages en plus. Au troisième round, elle se consume dans les flammes, recevant 1D10 points de dommages et autant à chacun des rounds suivants. Il est impossible d'éteindre ce feu, car la malheureuse victime brûle spontanément de l'intérieur.

SUGGESTION MENTALE (LFE) — Ce sort coûte 8 Points de Magie et 1D8 point de SAN. Il faut 3 rounds pour le lancer. Le sorcier peut le lancer sur sa victime à n'importe quelle distance pourvu qu'il la voie. Il permet à l'utilisateur de ce sortilège de confronter ses Points de Magie à ceux de sa victime sur la Table de Résistance. S'il triomphe, la victime se retrouve sous son contrôle pendant 1 round, faisant tout ce qu'il lui ordonne de faire. Ceci peut inclure des tentatives de suicides ou des attaques contre des amis.

TRANSFERT D'ESPRIT (LFY, 28) — Il permet à celui qui le lance de procéder à des transferts permanents d'esprits, généralement pour prolonger sa vie aux dépens de quelqu'un d'autre. Pour lancer ce sort, il en coûte 10 Points de Magie et le lanceur doit vaincre les Points de Magie de sa victime avec les signes propres sur la Table de Résistance. La victime ne doit pas se trouver à plus de trois mètres de lui au moment où il utilise le sort. Si le lancement de celui-ci est réussi, le lanceur perd 1D10 points de SAN et la victime en perd 1D20.Le lanceur entre alors dans le corps de la victime et le transfert est opéré. Si la victime réussit à résister, le lanceur doit immédiatement relancer le sort (et perdre 10 Points de Magie supplémentaires) sinon son âme se perd dans l'éternité. Si le lanceur se retrouve à cours de Points de Magie avant d'avoir réussi à entrer dans la victime, son esprit se dissout et disparaît à jamais. Une fois qu'il a choisi une victime, le lanceur de sort n'a pas le droit de transférer ses efforts sur une autre. S'il est avisé, l'utilisateur de ce sort recherchera des victimes ayant un faible POU.

TRANSFERT DE CONSCIENCE (LMC, 47) — Ce sort permet, à celui qui le lance, de provoquer un échange d'esprit avec une autre personne. La première fois qu'il utilise le sort, le lanceur perd 1D3 points de SAN et il doit dépenser un nombre de Points de Magie égal au nombre de point de POU de la victime. Ensuite, chaque fois que le sort est à nouveau lancé, le coût de Points de Magie diminue de un jusqu'à atteindre, finalement, un seul Point de Magie. Par contre, la perte de points de SAN ne diminue pas. Le sort peut être lancé à n'importe quelle distance, que la victime soit ou non visible par le lanceur. Chaque fois que celui-ci lance le sort, il doit confronter ses Points de Magie à ceux de sa victime sur la Table de Résistance et sortir vainqueur de cette confrontation. Mais une fois que le coût du lancement est descendu à un Point de Magie seulement, cette confrontation n'est plus nécessaire, le lanceur réussissant le transfert simplement par un gros effort de concentration. Au début, l'esprit du lanceur ne peut rester que quelques minutes dans le corps de la victime, mais il peut, à la suite de lancements successifs, y rester progressivement de plus en plus longtemps. Finalement, lorsque le lancement du sort ne coûte plus qu'un seul Point de Magie, il peut y rester définitivement.

La victime doit éprouver de forts sentiments favorables à l'égard du lanceur (c'est-à-dire qu'elle doit, par exemple, être amoureuse de lui). Si elle perd ces sentiments avant que le coût du sort soit descendu à un Point de Magie, le lanceur ne peut plus l'affecter. Si l'amour renaît, le sort reprend ses effets au niveau où ils en étaient au moment de l'interruption. La victime peut perdre des points de SAN lorsqu'elle se rend compte qu'elle est dans le corps de quelqu'un d'autre.

TROU DE MEMOIRE (LMN 2, 28) — Ce sort coûte 1D2 points de SAN et 1D6 Points de Magie. Il agit immédiatement. Sa portée est de 100 m. Le lanceur de sort doit être capable de voir sa cible et celle-ci doit pouvoir recevoir ses instructions. Si les Points de Magie de l'ensorceleur battent ceux de sa victime sur la Table de Résistance, alors celle-ci subit un blocage psychique en rapport avec un incident particulier. Si l'incident a été terrifiant, la victime peut encore, par la suite, faire des cauchemars ayant confusément un rapport avec celui-ci. Si le sortilège n'a pas d'effets, l'incident en question revient plus vivement à la mémoire de la victime. L'ensorceleur doit connaître l'incident particulier qui doit être oublié. Il ne peut pas donner un ordre vague tel que « Oublies ce que tu as fait hier ». Il doit parler d'un évènement très concret, tel que (« Oublies que) tu as été enlevée par un monstre ».

Ce sortilège ne peut pas affecter la connaissance des sortilèges ou celle du Mythe de Cthulhu (à moins que la connaissance du Mythe soit indissociablement liée à un événement spécial), ni ne peut annuler une perte de SAN, bien qu'il soit possible que la victime ait oublié l'horreur qu'elle a vue et qui fut la cause de sa perte de SAN. De même ce sortilège ne remplace pas une bonne psychanalyse qui dévoile les habitudes inconscientes qui font que l'événement a eu un tel impact sur la victime.

TROUVER UN PORTAIL (LMN 5, 21) — Ce sortilège nécessite la perte d'un Point de Magie et de 1D3 points de SAN. Il dure cinq minutes et doit être lancé à nouveau pour que ses effets se prolongent. Il rend apparent tout Portail menant dans un autre monde ou un autre plan, ainsi que tout portail permettant de passer de ceux-ci à notre propre monde. Encore faut-il que ce portail soit à portée de vue du lanceur du sort. Ce sortilège ne permet que de localiser. Pas d'ouvrir, de fermer, de créer ou de franchir un portail.

VOILE OBSCUR (LMN 4, 13) — Crée une zone d'ombre en utilisant un jeu de sifflets ensorcelés ou une flûte. Pour pouvoir lancer ce sort, il faut un jet de dé Jouer du Sifflet ou Jouer de la Flute réussi, plus la dépense d'un ou plusieurs Points de Magie et 1D3 points de SAN. La zone d'ombre, centrée sur le flûtiste et se déplaçant avec lui, élargit son rayon d'1 mètre pour chaque Point de Magie dépensé. On doit jouer continuellement de la flûte tant que dure le sortilège. Les 2 premiers rounds de musique ne produisent pas d'effets visibles, mais au 3ème et à tous ceux qui suivent, toute la lumière autour du lanceur de sort est supprimée, empêchant tous ceux qui se trouvent dans les parages, y compris le lanceur de sort, d'y voir clair. Ainsi, un jet d'Idée réussi est nécessaire à chacun pour avoir la possibilité de bouger ou de combattre. (Si le jet de dé réussit, la personne a la moitié de ses chances normales de vaincre).

LA VOIX DE RA (LMN 3, 16) — Ce sort coûte, pour être lancé, 5 Points de Magie et 1 point de SAN. Il faut 2 heures pour exécuter entièrement le rituel. On doit faire brûler différentes variétés d'herbes tandis que le rite s'accomplit. Toutes les 24 heures, le sorcier reçoit 1D10 point d'APP en plus et ses compétences en Marchandage, Crédit, Discussion, Baratin, Eloquence et Psychologie augmentent de 20%.

VOLER LA VIE (LOYS, 12) — Ce sort coûte 30 Points de Magie et 1D20 point de SAN. On doit le lancer sur une victime qui se trouve à portée de vue et de voix du sorcier et le nombre de Points de Magie de celui-ci doit vaincre celui de sa victime. Celle-ci commence à vieillir et à s'affaiblir, mais toute sa spontanéité et sa vitalité sont absorbées par le sorcier. A chaque round une fois le sort lancé, la victime perd un point de FOR, de CON, de DEX, de POU et d'APP. Pour chaque point pris à sa victime, le sorcier rajeunit d'une semaine. Par exemple si on lance le sort sur un ivrogne pris au hasard qui a 8 points dans chacune des caractéristiques, le sorcier rajeunira de 40 semaines. La victime dépérit, devient grise puis elle tombe raide. Quand le sortilège prend fin, la victime n'est plus qu'une hideuse enveloppe décharnée. La voir coûte à celui qui la regarde 0/1D6 point de SAN.

Si le sortilège n'a pas été lancé par une nuit de pleine lune, le sorcier ne peut pas bénéficier des avantages d'une nouvelle jeunesse mais sa victime meurt de toute façon. Si le lanceur de sort est tué avant que la victime ne meure, le sortilège s'annule et la victime retrouve les caractéristiques qu'elle avait perdues.

VOYAGE EXTRA-DIMENSIONNEL (LMN 4, 11) — Ce sort coûte 15 Points de Magie pour être utilisé et nécessite une journée de rituel. Grâce à lui, le lanceur de sort se retrouve en transe et envoie, comme il le désire, son esprit dans d'autres plans. Il est même possible que l'esprit aille là où se trouve une divinité du Mythe de Cthulhu. L'état de transe dure 1D6 +3 heures.

Lions, tigres, ours, etc...

Par Sandy Petersen

ANIMAUX AFRICAINS

LE BUFFLE DU SUD DE L'AFRIQUE

Ces animaux se déplacent en d'immenses troupeaux de plusieurs centaines mais on peut aussi les rencontrer en nombres plus petits. Le buffle du sud de l'Afrique est notoirement agressif et nombre de chasseurs expérimentés le considèrent comme le gibier le plus dangereux d'Afrique.

Caractéristiques	*Moyenne*
FOR 4D6 + 20	34
CON 3D6 + 10	20-21
TAI 4D6 + 20	34
POU 2D6	7
DEX 2D6	7
Points de Vie	28
Déplacement	12

Arme	*Attaque*	*Dommages*
Charge	50%	2D6 + 3D6

ARMURE : 5 points de cuir

LE COCHON DE BROUSSE

Ces animaux que l'on rencontre couramment en Afrique vivent dans des forêts denses et se déplacent par petits troupeaux d'une vingtaine à peu près. Ils ne sont pas domestiqués. Leur nombre s'est récemment accru à cause de la diminution du nombre de léopards.

Caractéristiques	*Moyenne*
FOR 2D6 + 4	11
CON 2D6 + 6	13
TAI 2D6 + 4	11
POU 2D6	7
DEX 2D6	7
Points de Vie	12
Déplacement	10

Arme	*Attaque*	*Dommages*
Eventrer	30%	1D8

ARMURE : 5 points de peau
COMPETENCES : Sentir l'ennemi 5O%

LE CROCODILE

(D'une taille d'à peu près 3 mètres)
Il est de la même espèce que le crocodile du Nil. Là où en Afrique il y a de l'eau, on trouve des crocodiles. Ils mangent tout ce qui leur tombe sous la dent et en grand nombre exécutent des tueries qu'ils partagent collectivement pour se nourrir. Normalement, ils n'attaquent pas les bateaux.

Caractéristiques	*Moyenne*
FOR 4D6 + 12	26
CON 3D6 + 8	18-19
TAI 4D6 + 12	26
POU 3D6	10-11
DEX 2D6	7
Points de Vie	23
Déplacement	6/8 à la nage

Arme	*Attaque*	*Dommages*
Morsure	50%	1D10 + 2D6

ARMURE : 5 points d'écailles
COMPETENCES : Se Cacher 60%, Discrétion 50%

L'ELEPHANT

Tout le monde connaît l'éléphant. En leur présence, les Investigateurs devraient être en relative sécurité, sauf s'ils s'approchent de trop près d'un troupeau ou s'ils sont surpris par un éléphant solitaire.

Caractéristiques	*Moyenne*
FOR 6D6 + 34	55
CON 3D6 + 16	26-27
TAI 6D6 + 42	63
POU 2D6 + 6	13
DEX 3D6	10-11
Points de Vie	45
Déplacement	10

Arme	*Attaque*	*Dommages*
Trompe	50%	empoigner
Se ruer et se cabrer	25%	2D8 + 6D6
Piétiner	50%	12D6 à un adversaire au sol
Défenses	25%	6D6

NOTES : Il peut attaquer une fois par round. Si la trompe empoigne la victime celle-ci peut s'en sortir en opposant avec succès sa Force contre la moitié de la FOR de l'éléphant. La trompe ne cause aucun dommage par elle-même mais après la première empoignade, la victime peut être l'objet de n'importe quel type d'attaque de l'éléphant qui a, automatiquement, 100% de chances de réussir.
ARMURE : 8 points de Peau
COMPETENCES : Ecouter 70%, Flair 70%.

LE LION

Les lions sont les plus célèbres des félins. Ils se déplacent en groupes d'une douzaine environ et chassent collectivement. Les mâles du sud de l'Afrique ont des crinières plus denses et plus noires que ceux qui vivent plus au nord.

Le lion a la possibilité de faire une attaque avec ses griffes puis une attaque par morsures à chaque round. Si les deux attaques réussissent, le lion s'accroche à sa proie et continue de la mordre et de la griffer avec ses pattes de derrière.

Caractéristiques	*Moyenne*
FOR 4D6 + 12	26
CON 3D6	10-11
TAI 3D6 + 12	22-23
POU 2D6 + 6	13
DEX 3D6 + 6	16-17
Points de Vie	17
Déplacement	15

Arme	*Attaque*	*Dommages*
Griffes	50%	1D8 + 2D6
Morsure	40%	1D10 + 2D6
Griffures par pattes arrières	80%	2D8 + 2D6

ARMURE : 2 points de fourrure
COMPETENCES : Se Cacher 60%, Flair 50%, Ecouter 50%, Discrétion 70%.

LE RHINOCEROS

L'animal à deux cornes décrit ici est le rhinocéros noir et irascible que l'on trouve communément en Afrique. Cet animal est extrêmement agressif et il arrive qu'il attaque sans raison apparente. Le rhinocéros

blanc est plus gros et plus calme, et beaucoup moins susceptible de charger.

Un rhinocéros noir typique mesure environ 4 mètres de long et fait 1,70 m de hauteur aux épaules. Pour attaquer en chargeant, un rhinocéros doit être capable de se ruer d'au moins 10 mètres de distance. Il peut attaquer une seule fois par round.

Caractéristiques	*Moyenne*
FOR 6D6 + 20	41
CON 3D6 + 6	20-21
TAI 6D6 + 20	41
POU 3D6	10-11
DEX 2D6	7
Points de Vie	31
Déplacement	15

Arme	*Attaque*	*Dommages*
Morsure	25%	1D10
Charge	50%	1D10 +5D6
Piétinement	75%	10D6 contre un adversaire à terre

ARMURE: 10 points de Peau.

ANIMAUX DES INDES

LE CHIEN SAUVAGE DES INDES (Dhole)

En dépit de son nom, ce n'est pas un monstre surnaturel. Ce chien sauvage vit principalement dans les forêts denses et se montre quelquefois assez vicieux. Ces chiens se déplacent par meutes de 5 à 12 et il leur arrive d'abattre des arnis (Buffles aquatiques).

Caractéristiques	*Moyenne*
FOR 1D6 + 1	4- 6
CON 3D6	10-11
TAI 1D6	3- 4
POU 1D6 + 6	9-10
DEX 2D6 + 6	13
Points de Vie	7
Déplacement	15

Arme	*Attaque*	*Dommages*
Morsure	40%	1D6

ARMURE: Aucune.
COMPETENCES: Ecouter 40%, Suivre une Piste 80%.

LE TIGRE

Le tigre est le plus grand de tous les félins réputé être un tueur d'hommes. On trouve plusieurs sous-espèces de ces chasseurs solitaires, de Java jusqu'en Sibérie. Un tigre a le droit d'attaquer avec ses deux pattes et par une morsure à chaque round. Si ces deux attaques réussissent, le tigre ne lâche pas sa prise, continue de mordre et griffe sa victime avec ses pattes de derrière.

Caractéristiques	*Moyenne*
FOR 5D6 + 12	29-30
CON 2D6 + 3	13-14
TAI 4D6 + 12	26
POU 3D6	10-11
DEX 3D6 + 6	16-17
Points de Vie	20
Déplacement	16

Arme	*Attaque*	*Dommages*
Griffes	50%	1D8 + 2D6
Morsure	30%	1D10 + 2D6
Griffures par pattes arrières	80%	2D8 + 2D6

ARMURE: 2 points de Fourrure
COMPETENCES: Se Cacher 80%, Sauter 50%, Ecouter 50%, Discrétion 80%.

ANIMAUX DU NORD DE L'AMERIQUE

L'OURS NOIR

On a des chances de ne rencontrer l'Ours Noir (qui est le type d'ours le plus courant en Amérique du Nord) que dans la partie est de ce continent.

Il a le droit d'attaquer 2 fois par round en faisant soit deux attaques séparées avec les pattes, soit par une morsure plus une attaque avec les pattes.

Caractéristiques	*Moyenne*
FOR 3D6 + 10	20-21
CON 2D6 + 6	13
TAI 3D6 + 10	20-21
POU 3D6	10-11
DEX 3D6	10-11
Points de Vie	17
Déplacement	16

Armes	*Attaque*	*Dommages*
Morsure	25%	1D10 + 2D6
Griffes	40%	1D6 + 2D6

ARMURE: 3 points de Pelage et graisse
COMPETENCES: Grimper 30%, Ecouter 30%.

LE LYNX

Le lynx est le plus courant des félins en Amérique du Nord et est célèbre pour sa méchanceté. On le trouve dans les montagnes et les bois partout sur ce continent et plus spécialement le long des cours d'eau.

Il a le droit d'attaquer avec les deux pattes et une morsure à chaque round. S'il réussit son attaque avec les pattes, il ne lâche pas sa victime et continue à la mordre et lui déchire la peau avec ses pattes de derrière.

Caractéristiques	*Moyenne*
FOR 2D6	7
CON 3D6	10-11
TAI 1D4	2- 3
POU 2D6	7
DEX 2D6 + 12	19
Points de Vie	7
Déplacement	12

Armes	*Attaque*	*Dommages*
Griffes	40%	1D3
Morsure	20%	1D4
Griffures par pattes arrières	80%	2D3

ARMURE: aucune.
COMPETENCES: Grimper 80%, Se Cacher 80%, Discrétion 90%.

LE LION DES MONTAGNES

Le Lion des Montagnes que l'on appelle aussi «Cougar», se rencontre fréquemment dans le nord-ouest de l'Amérique et on en trouve encore quelques-uns dans les Appalaches. On les trouve aussi en Amérique Centrale et en Amérique du Sud. En général, ils n'attaquent pas l'homme.

Un cougar peut attaquer avec ses 2 pattes et par une morsure à chaque round. Si l'attaque avec les pattes est réussie, il ne lâche pas sa prise tout en continuant à la mordre et la griffer avec ses pattes de derrière.

Caractéristiques	*Moyenne*
FOR 3D6 + 6	16-17
CON 3D6	10-11
TAI 2D6 + 8	15
POU 3D6	10-11
DEX 2D6 + 12	19
Points de Vie	13
Déplacement	18

Armes	*Attaque*	*Dommages*
Griffes	50%	1D6 + 1D4
Morsure	30%	1D10 + 1D4
Griffures par pattes arrières	80%	2D6 + 1D4

ARMURE: 1 point de Fourrure
COMPETENCES: Grimper 80%, Sauter 40%, Se Cacher 80%, Discrétion 90%.

Némésis

De H.P. LOVECRAFT

Franchissant les portes du sommeil gardées par les vampires,
Au-delà des abîmes lunaires et blafards de la nuit,
J'ai vécu par-delà mes vies sans nombre,
Mon regard a sondé toutes choses;
Et je lutte en hurlant dès avant l'aube,
Me sentant avec effroi conduit à la folie.

Avec la terre, j'ai tournoyé à l'aube de la vie
Quand le ciel était semblable à une flamme vaporeuse.
J'ai vu la terrifiante laideur à jamais ignorée
Des noires planètes égarées dans l'univers béant,
Rouler sans connaissance, sans éclat et sans nom.

J'ai dérivé sans fin par-delà les mers,
Sous de sinistres cieux gris
Que déchaîne l'éclair zigzagant,
Et que des cris hystériques font résonner;
Et j'ai entendu les gémissements d'invisibles démons
Qui émergent des flots verts.

J'ai plongé semblable au cerf sous les voûtes
De la primitive et blanchâtre futaie,
Où les chênes sentent la présence qui se meut
Et qui s'avance majestueusement là où les esprits n'osent s'aventurer,
Et je fuis une chose qui me cerne de toutes parts
et m'épie à travers les branches mortes.

J'ai trébuché contre des montagnes criblées de gouffres,
Surgissant de la plaine, stériles et austères,
J'ai bu aux fétides sources à crapaud
Qui coulent suintantes vers les marécages et l'océan.
Et dans les eaux brûlantes de petits lacs maudits,
J'ai vu des choses que je n'aimerais pas revoir.

J'ai scruté l'immense palais couvert de lierre,
J'en ai foulé le hall inhabité,
Quand la lune qui s'élève des vallées,
Dévoile un mur tapissé d'étranges et insoutenables images tissées,
dont je ne peux supporter le souvenir.

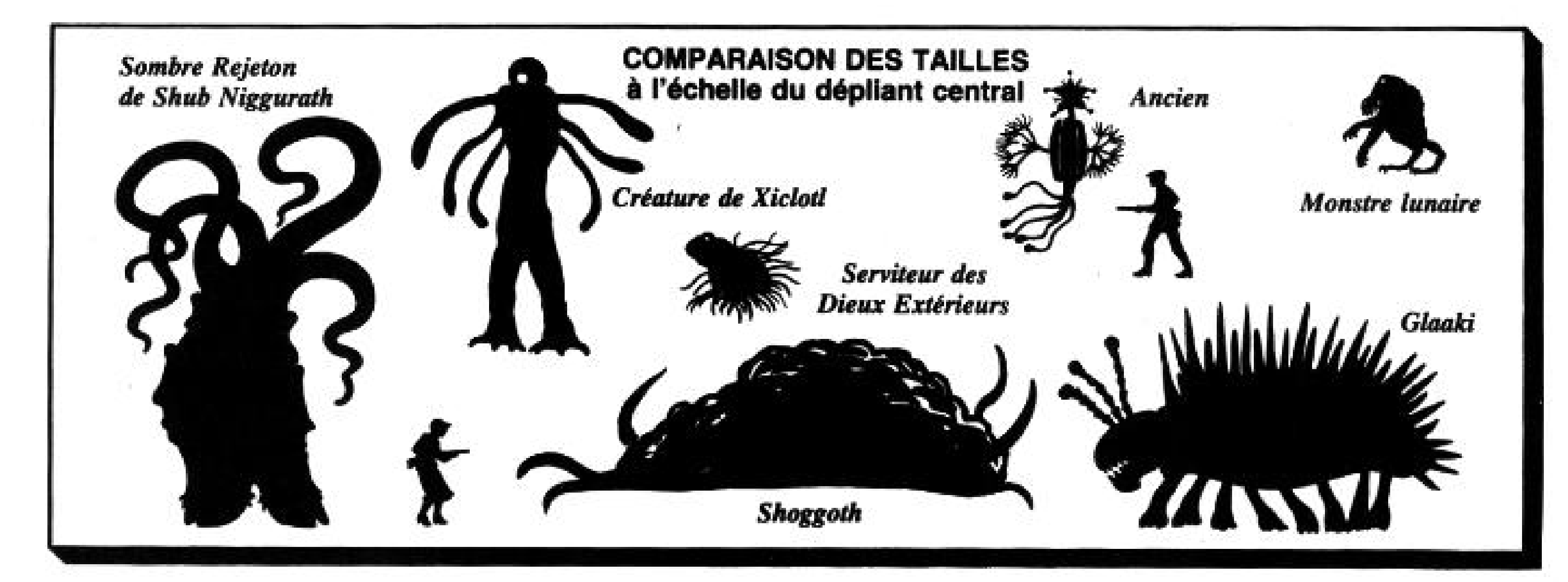
J'ai du haut des croisées, contemplé avec émerveillement
Les poudroyantes prairies alentours,
Le village aux innombrables toits qui s'étend
Sous la malédiction d'une lugubre terre brûlée;
Et je cherche à capter les sons
de béantes urnes de marbre blanc alignées.

J'ai hanté les tombes du temps,
J'ai volé autour des crénaux d'épouvante,
Où l'Erebus gronde, vomissant sa fumée;
Où apparaissent faiblement les bornes lugubres et recouvertes de neige,
Et dans les royaumes où le soleil du désert
Consume ce qu'il ne pourra jamais animer.

J'étais un vieillard quand, près du Nil,
Les Pharaons montèrent pour la première fois sur le trône orné de joyaux.
J'étais un vieillard durant ces âges innombrables
Où moi et moi seul vivait de façon ignoble;
Et où sur une île lointaine de l'Arctique,
L'homme vivait dans la béatitude, non encore corrompu et heureux.

Oh, grand fut le péché de mon âme,
Et profonde l'étendue de sa perte.
La pitié des cieux ne pourra jamais l'égayer
Et elle ne pourra trouver de répit dans la tombe.
Au travers des éternités viennent frapper
les ailes du destin impitoyable.

Franchissant les portes du sommeil gardées par les vampires,
Au-delà des abîmes lunaires et blafards de la nuit,
J'ai vécu par-delà mes vies sans nombre,
Mon regard a sondé toutes choses;
Et je lutte en hurlant dès avant l'aube,
me sentant avec effroi conduit à la folie.



Nouvelles divinités, races et monstres du mythe

Par Sandy Petersen

BAST, DEESSE DES CHATS (Dieu extérieur)

DESCRIPTION: On représente Bast soit comme un chat, soit comme une femme à tête de chat. Dans l'Egypte ancienne on la représentait avec un sistre dans la main droite, une égide surmontée d'une tête de lion dans la main gauche, et avec un petit sac passé au bras gauche. On l'appelle aussi Bastet ou Ubasti.

Bast fait partie des Dieux Anciens, bien qu'elle paraisse être une divinité inférieure. Elle peut étendre son empire seulement sur la terre et son Pays des Songes car les félins du Pays des Songes de Jupiter sont les ennemis de ceux de la terre. Lovecraft lui-même aimait les chats et il est tout simplement normal que la déesse des Félins occupe dans son œuvre une place d'importance.

LE CULTE: Elle fut la déesse de la ville de l'Egypte ancienne, Bubastis. Son culte atteignit finalement l'Italie et des preuves du culte de Bast ont été trouvées dans les principales cités romaines, y compris Pompéi.

A l'époque où on l'adorait ardemment, c'était à la fois une divinité du foyer et une déesse léonine de la guerre. Ses adorateurs la considéraient toujours avec affection. Son culte ne semble pas avoir survécu parmi les humains mais elle ne s'en soucie probablement pas: tous les félins l'adorent sans aucun doute du fond de leurs cœurs féroces.

Celui qui réussit à la contacter et à entrer dans ses bonnes grâces en accomplissant des choses qui lui sont, sans qu'on sache pourquoi, agréables, peut obtenir le pouvoir de communiquer avec les félins ou peut transférer son âme dans le corps d'un félin.

NOTES: Comme les autres Dieux Anciens, Bast prend rarement des initiatives bien que, peut-être, elle puisse être invoquée dans une cérémonie où l'on utilise une des nombreuses statuettes qui subsistent d'elle. En de rares occasions il se peut qu'elle agisse contre une personne particulièrement cruelle envers les chats. Alors très probablement elle agira par l'intermédiaire de ses serviteurs félins. S'ils ne peuvent pas venir à bout de la difficulté, il se peut qu'elle se dérange personnellement. Elle apparaît toujours entourée de grands félins luisants, principalement des chats, mais comportant au moins une lionne, une tigresse ou autre gros félin.

Si Bast doit se battre, elle envoie généralement ses félins au combat. Si elle doit prendre part au combat, elle peut transformer l'un ou les deux de ses bras et mains délicates en pattes de lionne avec lesquelles elle frappe violemment. Bast peut attaquer 2 fois par round utilisant à la fois griffes et morsures. Qu'importe l'armure que possède son adversaire, ses coups de griffes et morsures l'ignorent, et font toujours couler le sang. Une blessure venant d'elle continue de saigner, (coûtant à la victime un point de Vie à chacun des rounds successifs), jusqu'à ce que la blessure soit bandée, (un jet de Premiers Soins réussi), complètement régénérée, ou magiquement cicatrisée.

BAST, Déesse des Félins:

FOR 48	CON 25	TAI 12	DEX 45	APP 21
INT 35	POU 30	PDV 19	Déplacement 40	

COMPETENCES: Esquiver 300%; Se Cacher 100%; Discrétion 100%.

ARMES: Griffes 100%, 1D8 + 3D6 de dommages. Morsure 100%, 1D10 + 3D6 de dommages.

ARMURE: Pas d'armure naturelle, mais noter sa compétence en Esquive et les sortilèges ci-après qu'elle peut utiliser.

SORTILEGES: Bast peut commander à volonté tous les félins, n'importe où dans le monde. Elle peut invoquer, pour qu'ils l'aident, autant de félins qu'elle désire, mais ils doivent se déplacer normalement pour la rejoindre.

Bast peut cicatriser les dommages qu'elle ou que ses félins ont reçus en dépensant un Point de Magie par point de dommage. Elle peut esquiver les attaques dirigées contre elle et continuer d'attaquer avec succès. Elle doit répartir son pourcentage de compétence en Esquive entre ses assaillants. Elle peut esquiver des balles ou autres projectiles, mais sa compétence en Esquive diminue de moitié contre de telles attaques.

SANTE MENTALE: Voir Bast ne cause aucune perte de SAN.

DAOLOTH: Celui qui Enlève les Voiles (Dieu Extérieur)

DESCRIPTION: La statuette qui représentait Daoloth n'était «...pas informe, mais si complexe que l'œil ne pouvait y reconnaître une forme descriptible. C'était des hémisphères et du métal brillant, reliés par de longues baguettes en plastique. Les baguettes étaient d'un gris mat, de telle sorte qu'il ne pouvait distinguer laquelle était la plus proche. Elles se mêlaient à une masse mate de laquelle dépassaient des cylindres individualisés. Alors qu'il regardait la statuette, il eut la curieuse sensation que des yeux brillaient entre les baguettes, mais, où que son regard se posât sur la construction, il ne voyait que les espaces entre les baguettes. La chose la plus étrange était qu'il ressentait ceci comme quelque chose de vivant. Quelque chose d'une dimension où un tel exemple de géométrie bizarre pourrait exister. Alors qu'il se tournait pour parler, il vit du coin de l'œil que la chose s'était élargie et qu'elle occupait un côté entier de la pièce. Mais quand il se retourna, l'image, bien sûr, avait la même taille qu'auparavant. Au moins, il était sûr qu'elle était ainsi, mais Gibson ne pouvait même pas être sûr de la taille qu'elle avait au début».

J. Ramsey Campbell
dans l'*Habitant du Lac*

LE CULTE: Les prêtres-astrologues de Daoloth peuvent voir le passé et le futur et perçoivent comment les choses évoluent dans cette dernière dimension. Ils obtiennent le pouvoir de voyager dans d'autres dimensions et de voir d'autres types de réalité. Daoloth n'apparaît pas être d'un genre particulièrement malveillant. On le vénère actuellement à Yuggoth et dans d'autres mondes éloignés et son culte ne semble pas s'être beaucoup répandu sur la terre.

NOTES: La présence de Daoloth parmi les êtres humains provoque le désastre. S'il n'est pas soigneusement retenu à l'intérieur d'un cercle de Signes des Anciens ou autre sortilège magique de lien, sa forme s'agrandit et il engloutit quiconque se trouve à proximité. Ceux que Daoloth a engloutis sont immédiatement envoyés dans de lointains et sombres mondes et dimensions desquels ils ne reviennent que rarement. Voir Daoloth est également dangereux, car l'œil humain essaie de suivre la silhouette du dieu, et cette tentative provoque rapidement la démence. Les adorateurs humains de Daoloth ne l'invoquent que dans l'obscurité totale. Daoloth se déplace de manière peu conven-

tionnelle, soit en élargissant sa forme, soit en passant d'une dimension à l'autre. Il s'élargit de 8 mètres de rayon par round et peut continuer de s'y agrandir jusqu'à atteindre la taille qu'il désire.

DAOLOTH, Celui qui Enlève des Voiles

FOR N/A	CON 100	TAI variable	INT 50
DEX 30	PDV 100	Déplacement 8	POU 70

ARMES: engloutit, succès automatique; envoie la victime dans un autre plan.

ARMURE: aucune, mais toute chose qui frappe et qui pénètre Daoloth est envoyée dans une autre dimension. Il se pourrait que les sortilèges lui fassent du mal.

SORTILEGES: possède tous les sortilèges ayant un rapport avec «Voir» ou «Voyager» dans d'autres dimensions, plans ou mondes.

SANTE MENTALE: 1D10/1D100 le 1er round où l'on voit le dieu; dans les rounds suivants on perd automatiquement 1D10 point de SAN tant que Daoloth reste visible.

GLAAKI (Grand Ancien)

DESCRIPTIONS: «Du corps oval dépassait d'innombrables pointes fines et pointues de métal multicolore. A l'extrémité la plus arrondie de l'ovale, une bouche circulaire de lèvres épaisses formait le centre d'un visage spongieux, surmonté de 3 yeux jaunes sur de fins pédoncules. Le bas du corps était entouré de nombreuses pyramides blanches vraisemblablement utilisées comme moyen de locomotion. Le diamètre de son corps devait être de 3 mètres à l'endroit le plus étroit... de longs pédoncules se tortillaient au-dessus de lui... (la) forme se dressait de manière imposante, palpitait et tremblait dans une vibration assourdissante... une pointe se tendait en se raidissant vers (une victime)».

J. Ramsey Campbell
«L'Habitant du Lac»

LE CULTE: Glaaki (GLAH-KI) fait l'objet d'un culte particulièrement répugnant dont la plupart des membres sont des esclaves morts-vivants. Il vit actuellement au fond d'un Lac de La Nouvelle Bretagne d'où il fait venir de nouveaux membres à son culte par «rêves magnétiques», et il envoie ces rêves hypnotiques à des initiés potentiels. Pour le moment Glaaki est faible et n'a pas la force suffisante que le procédé initiatique requiert. Il ne peut pas envoyer le rêve magnétique à n'importe quelle distance. Mais à chaque fois que quelqu'un vient habiter tout près de là où il se trouve, il peut envoyer les rêves, ou envoyer à sa place ses dévôts morts-vivants pour capturer et amener de nouveaux initiés.

NOTES: Le rêve magnétique peut s'utiliser pour de nombreuses choses, mais sa principale utilisation est d'attirer des victimes au Lac pour qu'elles soient initiées. La chance qu'a la victime d'être submergée par le rêve est égale au nombre de Points de Magie de Glaaki moins le nombre de points de celle-ci sur 1D100. A chaque 750 mètres de distance entre la victime et le repaire de Glaaki, ajouter 1 Point de Magie au total de celle-ci, à cause de l'influence que peut avoir la distance sur la puissance du rêve. Glaaki a droit à un essai par nuit, autant de nuits qu'il le désire. A la cérémonie d'initiation, le novice se tient sur la rive du Lac tandis que Glaaki remonte à la surface. Glaaki enfonce une de ses pointes dans la poitrine de la victime et au round suivant lui injecte un fluide. Normalement, la pointe enfoncée tue la victime humaine. La pointe se détache de Glaaki et provoque le développement de saillies sur le corps de la victime. Quand ces saillies se sont complètement développées (en une nuit ou deux) la pointe tombe, laissant une tâche livide qui ne saigne pas et de laquelle émane un lacis de lignes rouges. La victime est alors un esclave mort-vivant. Si le dommage causé par la pointe n'arrive pas à faire assez de mal pour la tuer avant que le fluide soit injecté, la victime se transforme en monstre mort-vivant mais n'est pas soumise à la volonté de Glaaki. Dans la mesure du possible, Glaaki fait en sorte que ses serviteurs capturent un individu et le tiennent tandis qu'il lui enfonce une autre de ses pointes dans le corps pour provoquer une servitude véritable. Si la victime réussit à retirer la pointe durant le round où elle est transpercée, et avant l'injection du fluide dans son corps, elle peut rester un être humain normal. Habituellement, les esclaves morts-vivants de Glaaki tiennent fermement les novices pour les empêcher d'enlever prématurément les pointes.

GLAAKI

FOR 40	CON 60	TAI 90	INT 30	POU 28
DEX 10	PDV 75	Déplacement 6		

ARME: Pointe 100%, 7D3 points de dommages.

ARMURE: Chaque pointe a 4 points d'armure et 6 points de Vie. Glaaki a 40 points de tégument.

SORTILEGES: Glaaki connaît la plupart des sortilèges, et les enseigne avec plaisir à ses esclaves-disciples.

SANTE MENTALE: 1D3/1D20 point de SAN.

LES SERVITEURS DE GLAAKI
(Race Inférieure de Serviteurs)

DESCRIPTION: «... Une main apparut tâtonnant pour le soulever!... C'était la main d'un corps exsangue et squelettique avec des ongles incroyablement longs et craquelés...»

J. Ramsey Campbell
«L'Habitant du Lac»

NOTES: Les esclaves de Glaaki sont des créatures mortes-vivantes créées grâce à ses pointes. Ils partagent les souvenirs de Glaaki et deviennent presqu'une partie de celui-ci, bien qu'ils puissent encore accomplir beaucoup d'actions personnelles. D'abord ils gardent une apparence relativement humaine, même si elle est raide et semblable à un cadavre, mais avec le temps ils s'atrophient et ressemblent aux monstres morts-vivants qu'ils sont en réalité. Au bout de six décades de cette demi-mort, les esclaves de Glaaki se retrouvent soumis à la Désintégration Verte, s'ils ont été exposés à une trop intense lumière (comme celle du jour par exemple). La Désintégration Verte fait que le processus de putréfaction se manifeste d'abord sur la tache, puis les détruit en quelques heures.

LES ESCLAVES DE GLAAKI

Caractéristiques	*Moyenne*
FOR 3D6	10-11
CON 3D6 × 2	20-22
TAI 2D6 + 6	13
INT 2D6 + 6	13
POU 3D6	10-11
DEX 1D6	3- 4
Points de Vie	17
Déplacement	5

Arme	Attaque %	Dommages
Agripper	20%	spéciaux
Faucille	40%	1D6 + 1

SORTILEGES: Gardent en mémoire tous les sortilèges connus quand ils sont en vie, plus tous les nouveaux sortilèges enseignés par Glaaki.

SANTE MENTALE: Voir un Serviteur de Glaaki ne coûte aucun point de SAN si celui-ci est nouveau et a encore une apparence de quelqu'un de vivant. Si le Serviteur est plus âgé et si l'aspect de corps vivant s'est atrophié, l'Investigateur perd 1D8 point de SAN si un jet de Santé Mentale rate et un point de SAN même s'il réussit. Voir un Serviteur de Glaaki qui est mort de la Désintégration Verte 1D10 point de SAN si le jet Santé Mentale rate et un point Santé Mentale s'il réussit.

LES INSECTES DE SHAGGAI (SHANS)
(Race Indépendante Inférieure)

DESCRIPTION: «Enfin une forme apparut, claquant de ses ailes en cuir au-dessus du sol. La créature qui volait en vrombissant dans ma direction était suivie d'une file d'autres, battant des ailes à une vitesse incroyable. Bien que leur vol fut très rapide, je pus par une perception de terreur accrue, distinguer beaucoup plus de détails que je n'espérais. Ces immenses yeux sans paupières qui me fixaient haineusement, les vrilles jointes qui semblaient s'enrouler de la tête en rythmes cosmiques, les dix jambes recouvertes de tentacules noires et brillantes et repliées sous les bas-ventres blafards et les ailes rigides à demi-circulaires couvertes d'écailles triangulaires, tout ceci ne peut rendre l'image véritable de l'incroyable monstre qui se précipitait sur moi. Je vis les trois bouches de la créature remuer en bavant, puis elle fut sur moi.»

J. Ramsey Campbell
«Les Insectes de Shaggai» dans *«L'Habitant du Lac»*

NOTES: Les Créatures-Insectes de Shaggai (Les Shans) sont maintenant une race en fuite. Shaggai lui-même fut détruit par une grande catastrophe cosmique, mais beaucoup de Shans se réfugièrent dans des temples faits d'un étrange métal gris indestructible dans lesquels ils se sont fait transporter vers d'autres mondes. L'atmosphère de la terre contient un certain composant qui les empêche d'être transportés plus loin une fois qu'ils y sont arrivés et qui empêche aussi les Insectes de voler sur une grande distance. Les Créatures-Insectes ne se nourrissent jamais puisqu'elles vivent par photosynthèse, et ainsi elles sont libres de vivre de façon décadente dans la jouissance esthétique de leur difformité et en torturant leurs nombreuses races d'esclaves. Les Shans vivent extrêmement longtemps, il faut des siècles pour qu'ils atteignent l'âge adulte. Les Insectes sont avancés sur le plan scientifique et possèdent beaucoup d'armes et d'appareils qui fonctionnent par concentration du pouvoir mental (Point de Magic). Les Shans vénèrent Azathoth par de nombreux rites complexes et des méthodes de supplice et Azathoth vivant se trouve à l'intérieur de tous leurs temples. Bien qu'il se trouve dans chacun des nombreux temples, il n'y a qu'un Azathoth.

Les Créatures-Insectes habitent maintenant sur la terre et elles ont amené avec elles certaines créatures de la planète Xiclot1 et les utilisent comme des esclaves et des gardiens. A une certaine époque, ils ont dirigé un culte humain de sorcières dont le but était de trouver des victimes pour Azathoth.

Les Shans sont des parasites mais ils ne sont pas des parasites uniquement physiques. Une de ces créatures de la taille d'un pigeon peut en volant, pénétrer directement dans la chair humaine jusqu'au cerveau de sa victime, à l'intérieur duquel elle plonge et lit dans les souvenirs de son hôte, affecte le cours de ses pensées et lui insuffle des idées et des souvenirs spéciaux qui lui sont personnels. Pendant la journée, l'insecte n'a pas un rôle actif à l'intérieur du cerveau, laissant sa victime faire de plus ou moins ce qu'il lui plaît. Mais la nuit le Shan se réveille et se met à lui implanter des souvenirs. Il peut lui imprimer des spectacles qui détruisent la SAN et dont il a été le témoin, ou effacer des fragments de mémoire pour entraîner la victime à accomplir certaines actions. Finalement, l'hôte est à tel point hypnotisé qu'il aide de bon cœur les Shans. Mais souvent ce contrôle qui s'accroit progressivement rend la victime folle et ainsi elle devient un hôte inadéquat.

INSECTES DE SHAGGAI (LES SHANS)

Caractéristiques	*Moyenne*
FOR 1D3	2
CON 1D3	2
TAI 1	1
INT 3D6 + 6	16-17
POU 5D6	17-18
DEX 2D6 + 24	31
Points de Vie	2
Déplacement	4/40 en volant

ARMES: Parasitage 60%, contrôle progressif après que l'insecte soit entré dans le cerveau de la victime. Le Nervofouet, 50% dommage spécial voir ci-dessous.

Le Nervofouet est un petit appareil qui projette un faisceau tremblant de lumière blafarde... Quand cette lumière frappe une victime, l'insecte oppose ses Points de Magie à ceux de sa victime. Si l'insecte gagne, la victime tombe à l'agonie et ne peut rien faire d'autre que se tordre sur le sol jusqu'à ce que le faisceau de lumière s'éteigne. Si l'insecte ne réussit pas à vaincre sa victime, celle-ci a encore mal et son joueur doit enlever 20% du taux de chacune des différentes compétences par 24 heures moins sa CON. La cible doit opposer ses Points de Magie à ceux de l'insecte à chaque round jusqu'à ce qu'elle succombe de douleur ou que le Nervofouet s'éteigne.

ARMURE: Aucune. Ces insectes vulnérables utilisent leurs compétences scientifiques et mentales pour se protéger.

SORTILEGES: Lancer 1D20 et comparer ce jet de dé à l'INT de l'insecte. Si le jet de dé est inférieur ou égal à l'INT de l'insecte, c'est que celui-ci connaît de nombreux sortilèges. Appeler Azathoth est le sortilège le plus courant.

SANTE MENTALE: 0/1D6 point de SAN.

CREATURES DE XICLOTl
(Race Indépendante Inférieure)

DESCRIPTION: «J'ai failli entrer en collision, pensais-je, avec un arbre de teinte gris-métallique... d'à peu près 5 mètres de hauteur avec des branches cylindriques très épaisses... Le tronc se partageait en deux cylindres près du sol, et les extrémités les plus basses de ces cylindres étaient encore divisées en six extensions plates et circulaires. Ceci aurait pu être simplement une distortion naturelle et on aurait pu aussi justifier d'une telle explication l'étrange agencement des branches en cercle régulier au sommet du tronc; mais il ne me fut plus possible de touver une explication rationnelle quand les branches qui étaient le plus près de moi s'allongèrent dans ma direction et du sommet de ce que j'avais pris pour un tronc s'éleva une forme ovale sans traits spécifiques... un orifice béant au sommet.»

J. Ramsey Campbell
«Les Insectes de Shaggai» dans *«L'Habitant du Lac»*

NOTES: Ces étranges carnivores viennent de la planète Xiclotl (zye-KLOT-l). Les Xiclotliens sont asservis par les Insectes de Shaggai (Shag-GAI) à cause de leur grande force et de leur faible intelligence et ceux-ci les font travailler comme des bêtes de bât.

Chez eux, dans leur univers, les Xiclotliens vénèrent une créature végétale d'une espèce légendaire et périodiquement ils se sacrifient volontairement pour ces plantes.

Les Xiclotliens peuvent utiliser six de leurs tentacules à la fois durant le combat. Chaque tentacule fait un nombre de dommages égal à la moitié du bonus de dommages de la créature. Quiconque est frappé par un tentacule ne subit pas seulement des dommages, mais il faut que sa FOR résiste avec succès à la FOR de la créature sinon, au round suivant, celle-ci l'empoigne fermement et le soulève jusqu'à la hauteur de sa bouche. Elle peut ainsi avaler une créature par round, mais elle ne peut rien avaler qui fasse plus d'un tiers de sa TAI; naturellement, un Xiclotlien met en pièces les entités trop grosses pour être avalées. Après un round où elle a avalé une créature vivante, celle-ci reçoit un nombre de dommages égal au bonus de dommages du dévoreur. Après qu'il ait mangé une proie d'une TAI au total égale à sa propre TAI, le Xiclotlien est rassasié et ne peut plus rien avaler, bien qu'il puisse continuer à se battre.

CREATURES DE XICLOTL (XICLOTLANS)
(Race indépendante Inférieure)

Caractéristiques	*Moyenne*
FOR 6D6 + 30	51
CON 3D6 + 24	34-35
TAI 4D6 + 30	44
INT 2D6	7
POU 3D6	10-11
DEX 4D6	14
Points de Vie	40
Déplacement	8

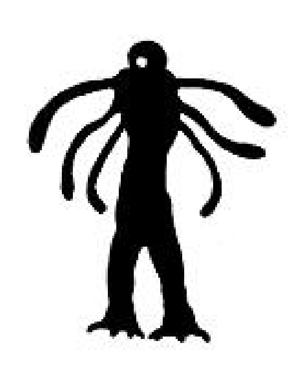
Armes	*Attaque %*	*Dommages*
Tentacules	50 %	5D3 + agripper
Bouche	automatique	Avale la créature entière. Fait 5D6 de dommages à chaque round suivant.

ARMURE: 8 points de peau.

COMPETENCES: Se Cacher 60%, Trouver Objet Caché 50%, Discrétion 60%.

SORTILEGES: Normalement, ces créatures n'en connaissent aucun.

SANTE MENTALE: O/1D6 points de SAN.



La vallée des quatre sanctuaires

Par Bob Heggie

INTRODUCTION

Alors qu'il parcourt le Unausprechlichen Kulten (ou un autre livre ésotérique de circonstance, choisi par le Gardien), un des Investigateurs découvre qu'une page de la fin du livre est détachée. Alors qu'il farfouille pour trouver de la colle, quelques pages derrière celle qui est détachée tombent. Une des feuilles est une carte et le reste constitue une partie d'un journal intime en allemand. Si l'Investigateur réussit un jet de Lire/Ecrire l'Allemand ou se fait traduire les pages par un expert, le Gardien pourra lui donner une copie du Fragment du Journal de Mannheim Dorffman.

L'information du Gardien

La carte et le journal sont tous deux de l'explorateur et archéologue Mannheim Dorffman. Ils retracent son voyage le long de la rivière Aruwimi, un affluent du Congo dans le Congo Belge du Nord-Est. Dorffman traversa le site de la cité ancienne de la Grande Race de Yith située là où il y a maintenant le lac et il en dressa la carte. On ne sait pour quelles raisons, ceux de la Grande Race construisirent à cet endroit 4 édifices dédiés à quatre Grands Anciens. Peut-être qu'ils utilisaient ces édifices pour communiquer avec les Grands Anciens? Ou pour le culte? Ou pour l'étude? Ou pour des expériences ultra-compliquées? Quelle qu'en soit la raison, les gardiens se trouvaient à l'intérieur de ces édifices souvent appelés «sanctuaires»). Les gardiens étaient immuables, programmés à se réveiller en cas de besoin et à sauvegarder les sanctuaires par-delà des millions d'années. Grâce aux efforts périodiques des gardiens, la cité et les sanctuaires n'ont pas été complètement engloutis par les forces naturelles. Les gardiens restent éveillés durant un siècle d'entretien frénétique tous les 10 000 ans ou à peu près. Ils enlèvent la saleté, endiguent les rivières et détruisent la jungle qui gagne du terrain. La dernière période d'entretien a eu lieu il y a maintenant 8 000 ans.

La cité fut pulvérisée par de nombreux polypes volants et les profondes cavernes que ceux de la Grande Race avaient construites sous la cité, s'effondrèrent. Les efforts d'entretien des gardiens des sanctuaires gardèrent la cité intacte durant des millions d'années, mais avec le temps ils furent petit à petit annihilés et la cité est maintenant tout simplement ensevelie sous le grand lac. On trouve ça et là des colonnes de pierre et des décombres sur la rive du lac.

L'entrée de la vallée, représentant la tête de Cthulhu, fut sculptée par des hommes en 12 000 avant Jésus-Christ. Le village d'indigènes n'a pratiquement pas changé depuis cette époque.

COMMENT ALLER LA-BAS

Pour aller au Congo Belge, les personnages doivent prendre la ligne de Capetown, dans le sud de l'Afrique. De New York le voyage coûte à peu près 500 $ (1 500 en 1ère classe) et dure 12 jours.

De Capetown, ils doivent prendre un clipper pour Banana (à l'embouchure du Congo). Un bateau part pour Banana tous les jours, mais il se peut que les Investigateurs désirent rester en Afrique du Sud quelques jours pour acheter un équipement de safari introuvable en Europe et en Amérique du Nord. Le voyage de Capetown à Banana coûte 16 livres anglaises (à peu près 77 $) et dure 9 jours.

La monnaie officielle du Congo Belge est le franc belge (FB), qui équivaut à peu près à 7 cents. Les Investigateurs feraient bien de changer tout leur argent en francs belges à Banana, parce qu'à l'intérieur du pays il s'avèrera extrêmement difficile de changer son argent. La plupart des indigènes et commerçants ne reconnaissent que le franc belge et n'accepterons ni les dollars américains, ni les livres anglaises.

Une barque va de Banana à Matadi, à 120 km en remontant le cours de la rivière. La barque part un jour sur deux, prend un jour pour arriver à Matadi, et le voyage coûte 50 francs belges pour un blanc et 15 FB pour un passager de couleur (qui doit faire le parcours en restant sur le pont du bateau.

Il y a entre Matadi et Léopoldville une succession de chutes et de cataractes exceptionnelles, rendant le Congo tout à fait impraticable sur les dernières centaines de miles. Ainsi pour atteindre Léopoldville, les Investigateurs doivent prendre le train, louer un avion ou une voiture. Le train coûte 40 francs belge aller, pour un blanc et ce parcours ennuyeux dure 6 heures dans l'humidité. Il n'y a qu'un pilote à Matadi, Paul Steers, un anglais qui fait payer 420 francs belges par voyage et ne peut prendre dans son avion que 5 passagers à la fois avec leurs bagages. Le vol dure environ deux heures. Si les Investigateurs s'y rendent en voiture ou en bus, le voyage coûte 100 FB et dure 2 jours, en comptant l'arrêt dans un village indigène à moitié chemin.

De Léopoldville à Basoko, les Investigateurs peuvent prendre une barque d'aspect plutôt douteux ou payer un guide qui les conduit par voie de terre. Par bateau, on serpente à travers les marécages, au milieu de kilomètres de jungle, et le voyage coûte 540 FB. Le voyage dure 9 jours. Le voyage en bateau est sans danger, bien que l'on puisse voir durant le trajet des crocodiles et autres spectacles intéressants.

En voiture cela prend 7 jours et cela coûte 280 FB. Il y a 5% de chance par jour que se produise une rencontre dangereuse.

Fragments du journal de Mannheim Dorffman

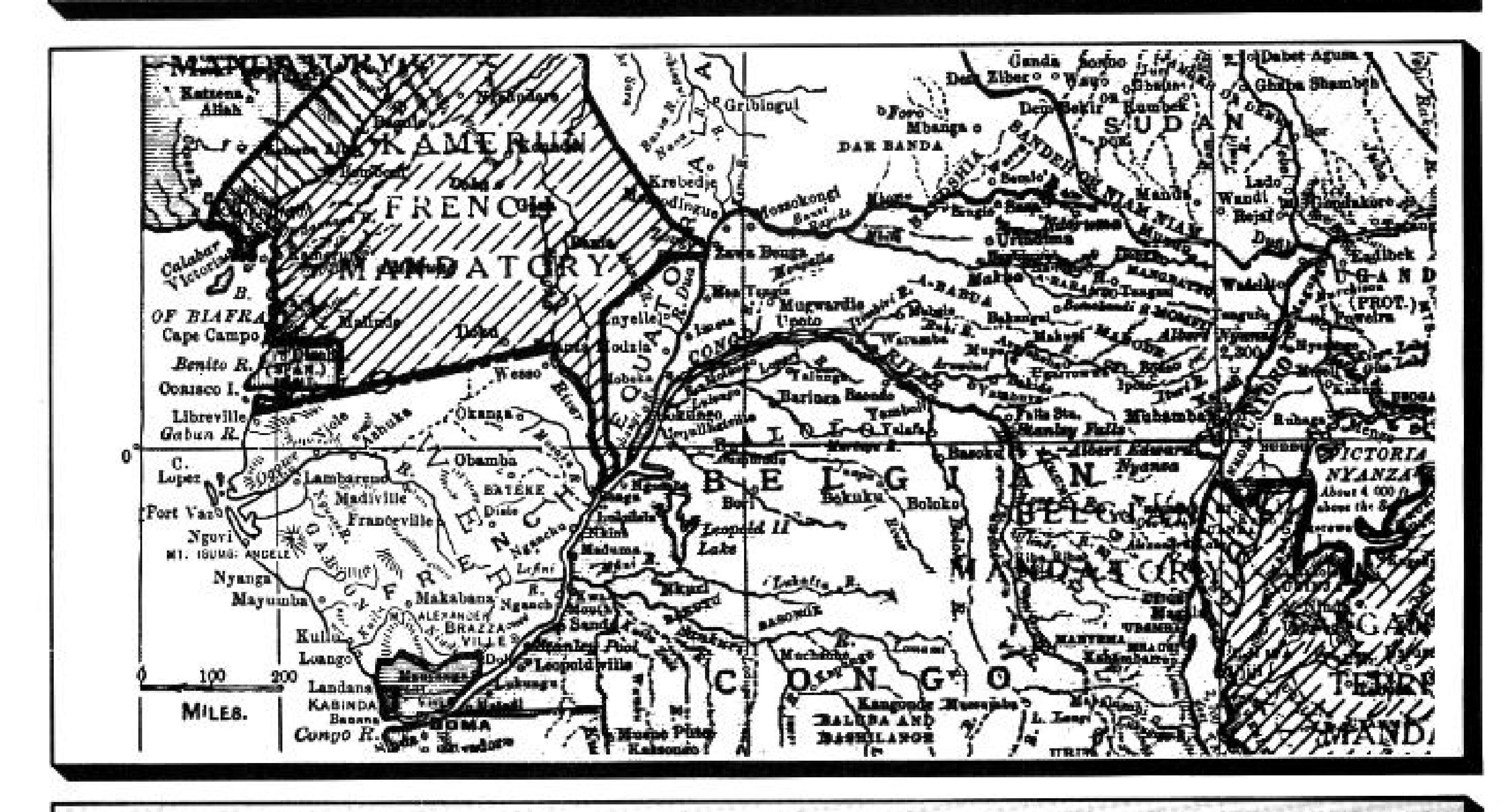
18 septembre 1907
Nous avons terminé le voyage en remontant le Congo sans incident. Nous nous sommes arrêtés au village de Basoko un petit moment, ce qui m'a donné l'occasion de parler avec un missionnaire de l'endroit. Je n'ai pas obtenu plus de renseignements ici à propos des trésors que nous cherchons. Nous avons engagé un guide, un chasseur du coin, et loué un bateau pour remonter l'Aruwimi.

2 octobre 1907
Le voyage par voie d'eau s'est passé sans le moindre incident et nous avons rencontré beaucoup de villageois cordiaux qui nous ont proposé de la nourriture et aussi un toit. Nous sommes maintenant au village d'Itiri où nous avons l'intention de laisser notre bateau et de continuer par l'intérieur du pays à pied. Le chef d'Itiri nous a promis de garder notre bateau en sûreté. Nous quittons le village demain.

18 octobre 1907
Le 16, nous avons rencontré un groupe de guerriers indigènes. Notre guide nous dit qu'ils étaient du village de Gykunga. Nous sommes allés là-bas pour rencontrer le chef et lui faire des cadeaux. Nous avons l'intention de rester quelque temps dans ce village.

10 décembre 1907
Nous sommes restés plusieurs semaines à Gykunga, assez longtemps pour apprendre à leur sorcier, un fieffé coquin, un peu d'allemand. Il nous a parlé d'un ancien chemin menant dans les montagnes et qui, on le suppose, va jusqu'à la Vallée des Dieux. Nous partons demain.

16 décembre 1907
La piste ne se trouvait pas très loin de Gykunga et nous y sommes arrivés très vite. Alors que nous sortions de la jungle et que nous arrivions au pied des montagnes rocheuses, notre guide nous fit remarquer l'absence totale de faune : il n'y avait aucun oiseau dans le ciel, et nous ne pouvions voir aucun animal. Après 6 heures de marche, le chemin nous guida jusqu'à l'entrée d'une grande caverne. Les indigènes superstitieux lâchèrent les paquets et s'enfuirent en courant. Nous avons envoyé un guide pour qu'il apaise les porteurs et qu'il les ramène puis nous avons examiné la sculpture qui se trouvait à l'entrée de la caverne. Ni Mr. Steers, ni Mr. Utealic ne peuvent dire ce que représente la statue. C'est le Grand Cthulhu et l'ouverture de la caverne se trouve là où devrait être la gueule béante de celui-ci. Je garde cette connaissance pour moi.



Renseignements pour les joueurs

A la mission catholique de Basoko :
Tout Investigateur qui est un prêtre catholique peut librement consulter et examiner les annales de la mission. Les autres Investigateurs peuvent faire de même uniquement s'ils réussissent un jet d'Eloquence. Les catholiques pratiquants peuvent ajouter 20% à leur compétence en Eloquence pour avoir cette possibilité. De toute façon, une fois l'accès aux annales accordé, il faut réussir un jet de Bibliothèque pour trouver les bonnes annales.

Les annales relatent que le 18 septembre 1907, une équipe d'explorateurs comprenant Mannheim Dorffman (un Allemand), Geoffroy Steers (un Anglais) et Stefan Utéalic (un Russe), vinrent à la mission pour faire des recherches sur une légende locale à propos d'une vallée secrète, quelque part près du Lac Albert.

Trois jours après, ils partirent en remontant la rivière, et emmenant avec eux un guide indigène et 10 porteurs. Aucun des européens n'appartenait à l'église catholique romaine.

Le 17 janvier, Dorffman et le guide revinrent seuls. Le guide avait été blessé, il eut des hallucinations dûes à la fièvre et resta au siège de la mission pour se rétablir. Dorffman passa la nuit et partit le lendemain. Trois jours après le guide mourut en hurlant des choses à propos de porteurs qui s'étaient faits tuer par des cadavres.

Comment questionner les indigènes : en donnant des cadeaux d'une valeur totale de 10 à 30 FB et en parlant swahili, les Investigateurs ont la possibilité de poser des questions aux indigènes ou bien Bob, «Boomerang», peut le faire à leur place. Tous connaissent les légendes de la Vallée Secrète et savent qu'elle appartient à des dieux maléfiques. Uniquement les dieux et les morts peuvent y pénétrer. Même les indigènes qui ont été engagés comme porteurs avertissent leurs employeurs qu'ils n'entreront pas dans la Vallée même, tout en ne refusant pas de porter les réserves de nourriture jusqu'à l'entrée de la Vallée.

Le village de Basoko

Basoko est un village important au carrefour de la rivière Congo et celle de l'Aruwimi. Les seuls blancs à Basoko sont deux religieuses et un prêtre de la mission catholique, plus un guide, Bob Jones, surnommé «Boomerang». La mission possède dans ses registres de nombreuses légendes indigènes du coin.

Bob «Boomerang» est un chasseur et trappeur expérimenté. Il fait payer 700 FB par jour, et son employeur doit payer tous les frais contractés. Il vit le long de la rivière Congo depuis l'époque où le Congo est un état libre et connaît parfaitement bien ses peuplades et coutumes. Il se pourrait que les personnages essaient de faire baisser son prix, mais il est doué en Marchandage.

«BOB JONES» BOOMERANG, citoyen anglais

FOR 12	CON 15	TAI 13	INT 12	POU 17
DEX 15	APP 11	EDU 10	SAN 87	PdV 14

LANGUES: Lire l'Anglais 59%; Lire le Français 30%; Parler le Français 82%; Parler Swahili 76%; Parler Yalulema, Soko, Kusu (toutes les langues du bassin de l'Aruwimi) à 50%.

COMPETENCES: Bateau 66%; Grimper 71%; Premiers Soins 88%; Se cacher 82%; Sauter 75%; Ecouter 73%; Mécanique 75%; Occultisme 41%; Esquiver 93%; Trouver Objet caché 90%; Nager 70%; Lancer 61%; Suivre une liste 94%; Soigner un Empoisonnement 52%; Zoologie 83%.

ARMES: Fusil à éléphant 73%, 2D8 + 4 de dommages; Fusil de chasse de calibre 12,80%, 4D6/2D6/1D6 de dommages; Révolver 67%, 1D10 + 2 de dommages; Couteau de brousse 53%, 1D6 + 2 + 1D4 de dommages.

Que les Investigateurs utilisent ou non les services de Bob «Boomerang», ils doivent décider comment ils vont continuer le voyage. S'ils décident d'aller par la rivière, Bob «Boomerang» peut se procurer un bateau à moteur pour 1 400 FB. Ce bateau peut transporter jusqu'à six personnes avec leurs bagages, mais il n'est pas très rapide. Si les Investigateurs n'engagent pas «Boomerang», ils peuvent essayer d'acheter un bateau au propriétaire, mais le prix de départ est de 2 500 FB et un jet de Marchandage en Swahili doit être réussi pour obliger le propriétaire à prendre le marchandage en considération. On peut acheter un canoë sans moteur pour seulement 100 FB, ou à peu près, mais il est plus difficile de pagayer en remontant le courant.

Aller par voie de terre de Basoko est extrêmement difficile, la route mène au cœur de la jungle. Que les Investigateurs décident d'aller par voie de terre ou par bateau, ils auront besoin de porteurs. Bob Jones, «Boomerang» peut trouver des porteurs sur le champ pour 10 FB par jour et par porteurs s'ils n'engagent par Bob, ils doivent marchander avec les porteurs eux-mêmes (le prix de départ est de 60 FB par jour et par porteur).

En remontant l'Aruwimi

La rivière Aruwimi, un des plus gros affluents du Congo, s'écoule directement au milieu de la plus dense partie de la jungle équatoriale du Congo. De Basoko jusqu'aux rapides de Yambuya, il y a 135 km et cela prend 3 jours en bateau à moteur (5 jours en canoë). On doit porter le bateau pour éviter les rapides de Yambuya, ce qui prend un jour de marche. Une fois que les rapides sont franchis, le voyage par rivière prend encore 8 jours (14 en canoë) avant d'arriver à Itiri. Chaque jour de voyage apporte 10% de chance de faire une dangereuse rencontre.

Si les Investigateurs sont assez fous pour aller à pied jusqu'aux rapides de Yambuya, le voyage dure environ 20 à 30 jours à travers la jungle épaisse en supposant qu'ils ne se perdent pas en route (un bon guide empêche cette éventualité). Chaque jour apporte 10% de chance de faire une rencontre. Après avoir marché un moment à travers la jungle, il se peut que l'équipe regrette sa décision et tente de trouver un village où ils auront la possibilité d'acheter un canoë. 2 à 3 jours de recherche sont nécessaires le long des rivages pour trouver un village.

Beaucoup des indigènes qui habitent sur les rives de l'Aruwimi sont des pygmées. Les autres sont des bantus. La plupart des indigènes sont pacifiques, bien que certains, d'endroits plus reculés de la jungle, aient une attitude hostile et effectuent quelquefois des incursions. Les arabes inamicaux de la côte Est, provoquent encore occasionnellement des troubles.

Les indigènes échangeront avec plaisir de la nourriture avec les Investigateurs contre des pistolets, des couvertures et autres marchandises. Ils n'attendent pas qu'on les paye quand ils offrent d'héberger pour une nuit, mais ils apprécient les cadeaux. On peut engager des porteurs aux prix habituels, mais les pygmées ne peuvent pas être pris comme porteurs. Les noirs bantus qui vivent le long de l'Aruwimi ont tous entendu parler de la Vallée des Dieux, mais aucun ne sera d'accord pour y pénétrer. Les pygmées pensent que les histoires à propos de la Vallée sont une simple superstition, et n'en croient pas un mot, mais ils n'émettent jamais cette opinion en présence d'un bantu.

Le village d'Itiri

A Itiri, les Investigateurs sont accueillis par de nombreux indigènes amicaux et par le chef du village. Tous les villageois sont bantus, bien qu'habituellement quelques pygmées viennent leur rendre visite n'importe quand. Les natifs d'Iriti parlent Kusu, mais leur chef parle aussi Swahili et même un peu de Français. Ils sont désireux d'offrir de la nourriture aux Investigateurs, de les loger, de faire des échanges de marchandises avec eux ou d'exécuter une tâche raisonnable pour leur rendre service.

Un chemin de fer passe dans Itiri et ici une passerelle traverse l'Aruwimi. Le chemin de fer démarre à Stanleyville à 250 Km au Sud-Ouest et traverse l'Afrique de l'Est jusqu'au Nord-Est de l'Afrique. Normalement le train s'arrête à Itiri seulement pour faire le plein d'eau. Il est souvent retardé à cause de ses passagers dans la jungle épaisse.

Les habitants d'Itiri n'en connaissent pas plus à propos de la Vallée des Dieux que les autres habitants de l'Aruwimi. Cependant ils connaissent l'emplacement d'un village près de cette Vallée. Ce village s'appelle Gykunga. Les habitants de l'endroit ne sont pas Kusus et ils sont assez agressifs, bien qu'ils n'aient pas pillé les fermes d'Itiri depuis des années — Peut-être que les arabes les ont tous tués?

Les Investigateurs doivent aller d'Itiri à ce village par voie de terre. L'Aruwimi est infranchissable après Itiri, à cause de nombreuses cataractes. Si les Investigateurs le désirent, ils peuvent laisser leur bateau au chef du village. Celui-ci refuse toujours d'abord de prendre une telle responsabilité, mais finalement il acceptera de garder le bateau s'ils lui laissent en contrepartie un cadeau de valeur, comme par exemple une arme à feu, une boîte d'allumettes, etc. L'argent n'a pas de valeur dans cet endroit si reculé de la jungle.

Le voyage par voie de terre d'Itiri à Gykunga dure deux semaines. Chaque jour apporte 20% de chance de faire une rencontre.

GYKUNGA

L'expédition rencontre automatiquement une bande de gykungas un jour avant d'arriver au village, à moins qu'ils les aient déjà rencontrés. Les gykungas ont un grand respect pour les armes à feu et les Investigateurs feraient bien de brandir leurs révolvers d'une manière amicale. Bien que les gykungas n'aient pas d'armes à feu, ils croient que grâce à la détermination dans l'effort, et une bonne maîtrise de soi pour accepter de perdre des hommes, ils peuvent abattre n'importe quelle expédition d'hommes blancs, qu'importe l'importance de leur armement, et cette attitude saute vraiment aux jeux. Les gykungas se considèrent ici comme supérieurs. Ils réclameront un tribut et des cadeaux aux hommes de l'expédition si ceux-ci s'approchent cordialement. S'ils ne s'avancent pas vers eux de façon cordiale, ils attaqueront ou bien ils se cacheront, en fonction du nombre d'hommes de l'expédition et de leur force d'arme. Ils parlent soko, mais dans chaque groupe de gykungas, il y a au moins un homme qui parle swahili.

La flore et la faune du bassin du Congo

Tandis qu'ils remontent le Congo, les Investigateurs verront une accumulation étrange et magnifique de plantes et d'animaux de la jungle. En tant que Gardien, vous devriez décrire les alentours aux joueurs pour attiser et exciter leur imagination.

Le type dominant de végétation est l'arbre bien-sûr. Il y a partout d'immenses arbres, qui se dressent de manière imposante à 45 — 60 mètres au-dessus de la tête des Investigateurs. L'acapan, le teck, l'ébène, le bambou et des douzaines d'autres essences d'arbres se dressent sur le rivage. Le second type principal de plantes est constitué par les lianes omniprésentes, longues pousses semblables à la vigne qui s'enroulent en remontant le long des arbres. La liane caoutchouc a une valeur marchande et il se peut que les Investigateurs voient du bateau un plant ou deux de caoutchouc. Des mousses, des lichens, des orchidées pendent des branches d'arbres. On sent partout une forte odeur de végétation en décomposition. Des feuilles d'aloès et de fougères de 3,50 mètres se tapissent dans un épais sous-bois qui atteint 4,5 mètres de hauteur. De nombreux types d'arbres fruitiers parsèment la forêt, en particulier près des villages. Les Investigateurs sont sûrs de voir des bananiers, des plants de coton et des cafetiers. Dans la rivière elle-même poussent des roseaux de papyrus. Les Investigateurs qui ont une Compétence en Botanique seront ébahis et fascinés. Laissez les tenter un ou deux jets de Botanique pour identifier les plantes intéressantes, divertir le groupe et bénéficier d'une augmentation de Compétence.

Les animaux sont moins évidents mais tout autant omniprésents. Des petits carnivores tels que des civettes, qui semblent être des hybrides entre la moufette et le chat et des servals, félins au poil soyeux semblables aux ocelots, chassent leur proie. Des groupes de chimpanzés et des singes colubus de couleurs vives se balancent de branches en branches. Des blaireaux mellivores, des musaraignes-éléphants et des antilopes avec des petites défenses se tapissent dans le sous-bois. Si les Investigateurs ont beaucoup de chance, il se pourrait qu'ils aperçoivent exceptionnellement un okapi venant boire dans le haut Aruwimi. On voit partout des hippopotames et on peut voir des lamantins dans le bas Congo. Des hurlements de perroquets déchirent l'atmosphère. Des cigognes, des ibis, des aigles-pêcheurs, des moustiques, des mille-pattes, des moustiques, des araignées et des scarabées abondent. Il se pourrait qu'un scarabée géant de la taille de 2 poings fermés avance à l'aveuglette dans le bateau en bourdonnant et surprenne l'expédition. Il se pourrait aussi qu'ils voient un python de roche qui se dore sur la rive; ces serpents peuvent atteindre jusqu'à 7,5 m de long — là aussi les zoologues devraient être autorisés à faire des jets de Compétence, tout comme les botanistes.

Si les Investigateurs, avec raison, les traitent en amis, on les escorte alors au village pour rencontrer Morodo, le chef de la tribu. Là, ils déposent le tribut des Investigateurs au pied de leur chef et celui-ci estime la valeur qu'il représente pour sa tribu (les armes et plus particulièrement les révolvers ont pour eux la plus grande valeur, les gykungas ayant de la nourriture en abondance). Morodo aura une réaction ou favorable ou défavorable envers les Investigateurs suivant la nature du tribut et la décision du Gardien.

Si un Investigateur réussit un jet de Psychologie, il peut dire quand Morodo est mécontent et ainsi, lui offrir plus de cadeaux avant que celui-ci ne fasse part officiellement de son mécontentement.

Si le tribut est maigre et composé d'objets sans valeur, l'ordre sera donné aux hommes de l'expédition de quitter les terres de la tribu. Si le tribut est important ou composé de marchandises de valeur, ils auront le droit de rester. Si le tribut est de très grande valeur, Morodo ordonnera que l'on fasse une fête en l'honneur des Investigateurs.

Les membres de la tribu les plus importants pour les Investigateurs sont Morodo le chef et Ngakaga, le médecin-sorcier.

Le chef Morodo (38 ans)

Morodo n'est pas seulement un chef parfaitement sage, il est aussi le plus féroce guerrier de la tribu. Bien qu'il ait du respect pour les chefs militaires étrangers (il place le chef de l'expédition dans cette catégorie), il est facile de l'inciter au combat. Son couteau à lame courbe fut donné à son père par Mannheim Dorffman.

FOR 17	CON 15	TAI 18	INT 13	POU 13
DEX 14	APP 9	EDU 2	SAN 72	PdV 17

LANGUES: Parler Swahili 82%; Parler Soko 90%.

COMPETENCES: Bateau 96%; Grimper 81%; Se Cacher 92%; Sauter 69%; Ecouter 84%; Esquiver 83%; Trouver Objet Caché 84%; Nager 90%; Lancer 97%; Suivre une Piste 100%.

ARMES: Lance 54%, 1D8 + 1 + 1D6 de dommages. Javelot 99%, 1D8 + 1 + 1D3 de dommages. Gourdin 83%, 1D10 + 1D6 de dommages. Couteau à lame courbe 70%, 1D4 + 2 + 1D6 de dommages. Parade au bouclier 87%, protège de 12 points de dommages.

Ngakaga le sorcier (52 ans)

Le sorcier des Gykungas est un homme froid et calculateur. Il ne souhaite rien d'autre que d'être le chef absolu de Gykunga. Si l'expédition reste plus d'une journée au village, il s'approchera des Investigateurs durant la nuit et demandera leur aide afin de renverser le chef Morodo. En échange, il peut aider l'expédition en faisant don d'une magie puissante. Il offre un bâton de sorcier et une poudre anti-zombie.

Le seul intérêt de Ngakaga est de régner sur la tribu et il ne désire rien d'autre des Investigateurs si ce n'est que ceux-ci l'aident à prendre le pouvoir. Une fois que son rêve sera réalisé, il se peut qu'il soit prêt à conclure d'autres marchés avec les Investigateurs.

Ngakaga était le sorcier du village quand l'expédition de Dorffman passa dans le pays. Il apprit l'allemand et reçut de l'explorateur allemand un couteau d'acier pur.

FOR 9	CON 13	TAI 16	IN 18	POU 15
DEX 12	APP 7	EDU 5	SAN 62	PdV 15

LANGUES: Parler Allemand 20%; Parler Swahili 75%; Parler Soko 90%.

COMPETENCES: Marchandage 63%; Mythe de Cthulhu 17%; Diagnostiquer une maladie 84%; Premiers Soins 95%; Se cacher 77%; Histoire (locale) 100%; Occultisme 90%; Eloquence 69%; Psychologie 83%; Discrétion 38%; Soigner une maladie 91%; Soigner un Empoisonnement 97%; Droit tribal 99%.

ARMES: Couteau à lame courbe 52%, 1D4 + 2 + 1D4 de dommages.

SORTILEGES: Créer une poudre anti-zombie; Créer un Bâton de Sorcier; Terrible Imprécation d'Azathoth; Signe des Anciens; Invoquer/Lier un Vagabond Dimensionnel; Invoquer/Lier une Maigre Bête de la Nuit.

Si les Investigateurs sont d'accord pour aider Ngakaga, ils doivent faire feu sur les guerriers de Morodo le lendemain matin quand Ngakaga et ses partisans vont susciter un affrontement avec Morodo et ses guerriers. Au comble de la dispute, Ngakaga criera aux Investigateurs de tirer. S'ils tirent, les hommes de Morodo reculeront, désarmés, les partisans du sorcier attaqueront avec des lances et des gourdins. Le combat sera bref mais déchaîné. A la fin Morodo sera étendu mort et Ngakaga règnera en chef suprême. Il fera honneur, à la lettre, à son pacte avec les Investigateurs.

Si les Investigateurs trahissent Ngakaga en dévoilant à Morodo son plan c'est alors Morodo qui attaquera en premier. Ngakaga s'enfuira dans la forêt et ses hommes portègeront sa retraite. Morodo tuera les trois ou quatre partisans les plus ardents de Ngakaga et l'affaire de terminera là. Morodo pourra annoncer une autre fête de reconnaissance envers les Investigateurs.

Si les Investigateurs ne promettent pas à Ngakaga de l'aider, celui-ci ne mettra pas son projet à exécution.

Si les Investigateurs promettent d'aider Ngakaga, mais ne réagissent pas le lendemain matin, Morodo sera victorieux. Il évincera immédiatement les Investigateurs en reprenant le contrôle de la tribu. Il insistera sur le fait que les Investigateurs auraient dû tout de suite lui parler du projet de Ngakaga. Si Ngakaga ne réussissait pas à prendre le pouvoir dans la tribu, il pourrait toujours réussir à s'enfuir dans la forêt. Cela fait que les Investigateurs auront toujours un sujet d'inquiétude, bien que celui-ci n'apparaisse plus dans le scénario.

Les rencontres

Noter que le texte qui décrit la zone de parcours inclut aussi le pourcentage de chance à la journée qu'une rencontre ait lieu.

RENCONTRES SUR UN PARCOURS PAR RIVIERE

1D10	*Résultat*
1	éléphants
2	hippopotames
3	crocodiles
4	indigènes hostiles
5	cannibales
6-10	indigènes cordiaux

RENCONTRES PAR VOIE DE TERRE de LEOPOLDVILLE à BASOKO

1D20	*Résultat*
1	léopard
2	cochons de brousse
3	éléphants
4	serpents venimeux
5	buffle rouge
6	sables mouvants
7	indigènes hostiles
8	cannibales
9	Arabes
10-20	indigènes cordiaux

de BASOKO à ITIRI

1D6	*Résultat*
1	léopard
2	serpent venimeux
3	sables mouvants
4	cochons de brousse
5-6	indigènes cordiaux

Rencontres par voie de terre d'ITIRI à GYKUNGA

1D20	*Résultat*
1	léopard
2	cochon de brousse (cochon rouge de rivière)
3	éléphant
4	serpent venimeux
5	buffle rouge
6	sables mouvants
7	indigènes hostiles
8	Arabes
9-20	groupe de chasseurs de Gykunga

LE BUFFLE ROUGE: Le Buffle du bassin du Congo est un peu plus petit que le buffle typique de l'Afrique du Sud. On rencontre ces bovins par grands troupeaux d'une centaine ou plus. Cependant, dans le bassin du Congo, les petits troupeaux de 12 à 20 buffles environ sont plus courants. On peut quelquefois rencontrer loin du troupeau un mâle solitaire et hargneux. Généralement, un seul buffle du troupeau se précipite à la charge, mais si les Investigateurs importunent stupidement le troupeau entier, il se peut qu'ils soient assaillis par plusieurs buffles à la fois.

Si les Investigateurs rencontrent un buffle alors qu'ils sont à pied, le mieux qu'ils aient à faire est ou de se cacher, ou de rester cloué sur place (pour réussir, faire un jet de dé égal ou inférieur à votre DEX × 5) jusqu'à ce que la bête n'ait plus envie d'attaquer et s'en aille, donnant ainsi le temps aux Investigateurs de battre en retraite. S'ils sont en voiture quand il attaque, le conducteur doit réussir un jet de « Conduire » pour échapper au buffle qui les poursuit. S'il rate, l'animal enfonce la voiture et la démolit.

LE COCHON DE BROUSSE: On l'appelle aussi le cochon rouge de rivière. C'est un pourceau d'apparence plutôt repoussante avec un long groin. Il a une longue crinière blanche dans le dos qui peut se hérisser quand il est énervé. Les cochons de brousse se trouvent couramment dans la forêt et souvent dans les fermes indigènes en ruines. Ils se déplacent en troupeaux d'une vingtaine et sont plus actifs la nuit que le jour.

Il peut arriver qu'un sanglier surpris attaque, plus particulièrement quand on le surprend en train de fouiller dans les vivres de l'expédition.

LE CROCODILE: Le crocodile que l'on trouve communément ici est de la même espèce que le crocodile du Nil, et il attaque assez facilement les hommes. Ces énormes sauriens ne s'éloignent généralement pas de l'eau. On les trouve parfois en nombre exceptionnellement grand.

L'ELEPHANT: Il est très courant presque partout en Afrique, mais jamais autant dans la jungle même. On peut le rencontrer soit en solitaire soit en troupeaux entiers. Les éléphants solitaires sont plus agressifs. Un jet réussi de « Se cacher » ou de Discrétion donne des chances aux Investigateurs d'éviter le danger que représente un éléphant.

L'HIPPOPOTAME: Ce sont des créatures de rivière que l'on rencontre très fréquemment. Tirer une fois sur un hippopotame d'apparence agressive va ou le faire fuir de frayeur ou l'inciter à attaquer immédiatement (ceci est à la discrétion du Gardien). Les hippopotames vivent en troupeaux et ils ont la réputation d'attaquer en groupe à l'occasion. Il se peut qu'il soit plus sage de transporter un petit bateau par voie de terre quand on se trouve près d'un groupe d'hippopotames, plutôt que de poursuivre sa route en naviguant au milieu de ces animaux qui paressent.

LE LEOPARD: Les léopards sont les animaux qui ont la plus petite taille parmi ceux que l'on appelle les Grands Chats (ou félins), mais quand ils sont assez adultes pour tuer des hommes, ils sont les plus meurtriers. On a su qu'un léopard avait tué plus de 200 personnes en l'espace de quelques mois, décimant complètement la population entière d'un village. Les léopards sont grâcieux et prudents et ils n'attaqueront pas les Investigateurs tant que ceux-ci restent en groupe. Si on voit un léopard avant qu'il n'attaque (un jet de Trouver Objet Caché réussi) et qu'on lui tire dessus, le félin s'enfuira si le coup a manqué. S'il est blessé, il se peut qu'il attaque ou qu'il s'enfuie.

LES SABLES MOUVANTS: Il y en a partout dans la jungle près des endroits marécageux. Quand ils tombent sur des sables mouvants, 1D4 personnages de l'expédition doivent tenter un jet de Trouver Objet Caché. Tous ceux qui ratent leur jet de dé tombent, par imprudence, dans les sables mouvants. Ceux qui le réussissent, voient à temps le danger mais malheureusement il est trop tard pour qu'ils préviennent leurs compagnons.

Quiconque sait nager, a la possibilité de nager dans les sables mouvants. Ce fait est peu connu dans les années 1920, et il faut un jet de Connaissance réussi avant que l'individu embourbé puisse tenter des jets de Nager. Dès que la victime a mis un pied dans la gadoue, elle recouvre 1D6 de sa TAI. A chaque round 1D6 de TAI supplémentaire s'enfonce en dessous de la surface des sables mouvants. Quand toute sa TAI est entièrement aspirée, la victime se met à suffoquer de la façon décrite dans les règles de l'Appel de Cthulhu p. 16. Si un jet de CON rate, la victime reçoit 2D6 points de dommages.

Un personnage pris dans des sables mouvants peut ne pas sombrer au fond en réussissant un jet de Nager. S'il peut s'agripper à quelque chose, il a alors la possibilité de se hisser hors du sable (si sa FOR triomphe de celle des sables mouvants). Cela lui fait retrouver 1D3 de sa TAI. Si des amis l'aident à se sortir de là, chacun d'entre eux, indépendamment, peut essayer de triompher de la FOR des sables mouvants. Chaque coup réussi tire hors de la gadoue 1D3 de plus de TAI de la victime.

La victime peut tenter à chaque round, à la fois un jet de Nager et un jet de FOR contre FOR, tant qu'elle est dans les sables mouvants. Si elle rate le jet de Nager, elle s'enfonce d'1D6 de TAI, mais si elle réussit à vaincre la FOR des sables mouvants, un peu de sa TAI émerge à nouveau de la gadoue.

Le sable mouvant a une FOR de 4D6. Ce nombre est le même pour toutes les plaques. Qu'importe la nature des sables mouvants, les victimes doivent toujours faire face à la même FOR.

LES SERPENTS VENIMEUX: Les serpents venimeux et communs que l'on trouve dans le bassin du Congo sont les boomslangs, les cobras à lèvres noires, les mambas verts et noirs, les vipères sifflantes, les vipères du Gabon (les plus grosses de toutes les vipères) et des vipères de rivière (connues aussi sous le nom de vipères-rhinocéros). L'absence de règles spéciales pour chaque espèce de serpents autorise un membre pris au hasard dans le groupe de tenter un jet de Trouver Objet Caché. S'il réussit, il évite de justesse de marcher sur un serpent venimeux. S'il rate, il est mordu et empoisonné: Opposer un poison d'une virulence de 1D20 contre la CON de la victime, comme décrit dans les règles de l'Appel de Cthulhu p. 17. Si la victime résiste au venin, elle ne reçoit que la moitié en dommages de la virulence du venin (arrondir les fractions au chiffre inférieur). La plupart de ces venins n'agissent que 15 à 30 mn après la piqûre.

LES INDIGENES CORDIAUX: Pour les indigènes cordiaux, on n'a pas besoin de statistiques de combat. Ils ont de bons rapports avec les membres de l'expédition et ils apprécient les cadeaux et y font honneur. Au moins une personne de chaque village parle swahili et dans les villages plus grands quelques indigènes parlent aussi le français.

LE GROUPE DE CHASSEURS DE GYKUNGA: (Voir la description de Gykunga plus haut).

LES CANNIBALES: Dans les années 1920, le Congo est loin d'être civilisé. Quelques tribus cannibales vivent encore aux abords du cours supérieur du Congo. Ils n'ont pas d'armes à feu et habituellement ne parlent même pas swahili. Ils n'attaquent jamais les groupes d'européens correctement armés, et il se peut même qu'ils conversent amicalement si quelqu'un de l'expédition (même un porteur indigène ou un guide) peut communiquer avec eux et si on leur donne des cadeaux.

Les cannibales sont plus enclins à vouloir tuer des porteurs indigènes que des européens, mais ils sont tout à la fois meurtriers et assoiffés de sang quand ils ont la possibilité d'attraper un ou deux Investigateurs solitaires. Quelques coups d'une arme à feu les fait fuir de peur.

Les boucliers protègent uniquement des dommages causés par des armes blanches. Quiconque tire sur un indigène protégé d'un bouclier doit soustraire 10% de sa chance de le toucher, parce que le bouclier empêche de bien voir le corps de la victime.

1er cannibale
DEX 12 PdV 16
Lance 60%, 1D8 + 1 + 1D4 points de dommages
Javelot 70%, 1D8 + 1 + 1D2 points de dommages
Bouclier 60%, protège de 12 points

2ème cannibale
DEX 8 PdV 16
Lance 56%, 1D8 + 1 + 1D4 points de dommages
Javelot 67%, 1D8 + 1 + 1D2 points de dommages
Parade au bouclier 46%, protège de 12 points

3ème cannibale
DEX 13 PdV 18
Lance 48%, 1D8 + 1 + 1D6 points de dommages
Javelot 60%, 1D8 + 1 + 1D3 points de dommages
Bouclier 39%, protège de 12 points de dommages

4ème cannibale
DEX 5 PdV 16
Lance 24%, 1D8 + 1 + 1D4 points de dommages
Javelot 44%, 1D8 + 1 + 1D2 points de dommages
Bouclier 36%, protège de 12 points de dommages

5ème cannibale
DEX 12 PdV 17
Lance 55%, 1D8 + 1 + 1D4 points de dommages
Javelot 65%, 1D8 + 1 + 1D2 points de dommages
Bouclier 55%, protège de 12 points de dommages

6ème cannibale
DEX 13 PdV 16
Lance 72%, 1D8 + 1 + 1D4 points de dommages
Javelot 47%, 1D8 + 1 + 1D2 points de dommages
Bouclier 36%, protège de 12 points de dommages

7ème cannibale
DEX 10 PdV 13
Lance 40%, 1D8 + 1 points de dommages
Javelot 50%, 1D8 + 1 points de dommages
Bouclier 42%, protège de 12 points de dommages

8ème cannibale
DEX 11 PdV 8
Lance 32%, 1D8 + 1 points de dommages
Javelot 42%, 1D8 + 1 points de dommages
Bouclier 22%, protège de 12 points de dommages

9ème cannibale
DEX 6 PdV 10
Lance 60%, 1D8 + 1 points de dommages
Javelot 46%, 1D8 + 1 points de dommages
Bouclier 44%, protège de 12 points de dommages.

LES INDIGENES HOSTILES: Les indigènes des tribus belliqueuses se livrent des guerres sanglantes entre eux à l'intérieur du bassin du Congo. Les pillards de ces tribus font fréquemment des incursions dans des endroits plus pacifiques.

Les hommes de ces tribus belliqueuses n'aiment pas attaquer les membres d'une expédition à moins qu'ils paraissent relativement faibles. S'ils attaquent et se voient vaincus, ils s'enfuient immédiatement dans les taillis. Ils peuvent demander des cadeaux et, en contre-partie, promettre de ne pas attaquer. Si on leur donne ce qu'ils demandent, ils s'en vont. Ils parlent swahili en plus de leur propre langue.

Les boucliers amortissent seulement les dommages qui proviennent d'armes blanches. Quiconque tire sur un indigène qui porte un bouclier, doit s'enlever 10% de ces chances de réussir à le toucher, parce que le bouclier masque le corps de la victime.

1er Membre Hostile De La Tribu
DEX 17 PdV 10
Piller 20%, 2D6 + 3 points de dommages

2ème Membre Hostile De La Tribu
DEX 18 PdV 13
Piller 20%, 2D6 + 3 points de dommages

3ème Membre Hostile De La Tribu
DEX 11 PdV 10
Lance 40%, 1D8 + 1 + 1D4 points de dommages
Javelot 30%, 1D8 + 1 + 1D2 points de dommages
Bouclier 40%, protège de 12 points

4ème Membre Hostile De La Tribu
DEX 11 PdV 14
Lance 40%, 1D8 + 1 points de dommages
Javelot 32%, 1D8 + 1 points de dommages
Bouclier 47%, protège de 12 points de dommages

5ème Membre Hostile De La Tribu
DEX 16 PdV 16
Lance 42%, 1D8 + 1 points de dommages
Javelot 34%, 1D8 + 1 points de dommages
Bouclier 48%, protège de 12 points de dommages

6ème Membre Hostile De La Tribu
DEX 11 PdV 11
Gourdin 41%, 1D10 + 1D4 points de dommages
Bouclier 38%, protège de 12 points de dommage

7ème Membre Hostile De La Tribu
DEX 12 PdV 11
Gourdin 49%, 1D10 + 1D4 points de dommages
Bouclier 50%, protège de 12 points de dommages

8ème Membre Hostile De La Tribu
DEX 12 PdV 15
Gourdin 71%, 1D10 + 1D4 points de dommages
Bouclier 66%, protège de 12 points de dommages

9ème Membre Hostile De La Tribu
DEX 16 PdV 12
Gourdin 28%, 1D10 points de dommages
Bouclier 30%, protège de 12 points de dommages.

LES ARABES: Avant 1893, les marchands d'esclaves Arabes étaient les maîtres d'un empire cruel situé entre le lac Tanganyika et Stanleyville. Un petit nombre de soldats belges accompagnés d'indigènes noirs réquisitionnés et d'alliés mirent fin à l'hégémonie des Arabes, au cours d'une rude guerre.

Ces Arabes sont hostiles aux européens et ils les attaquent quand ils en rencontrent, à moins que ceux-ci ne l'emportent en nombre, qu'ils aient l'air costauds et qu'ils brandissent des carabines. Si un des Investigateurs est Arabe ou Berbère, ils se conduisent alors amicalement avec les membres de l'expédition.

1er Arabe
DEX 13 PdV 12
Vieux Fusil 40%, 2D6 + 1 points de dommages
Couteau 50%, 1D4 + 2 points de dommages

2ème Arabe
DEX 8 PdV 12
Vieux Fusil 38%, 2D6 + 1 points de dommages
Couteau 39%, 1D4 + 2 points de dommages

3ème Arabe
DEX 4 PdV 14
Vieux Fusil 17%, 2D6 + 1 points de dommages
Couteau 44%, 1D4 + 2 + 1D4 points de dommages

4ème Arabe
DEX 10 PdV 15
Vieux Fusil, 2D6 + 1 points de dommages
Couteau 70%, 1D4 + 2 points de dommages

5ème Arabe
DEX 17 PdV 13
Vieux Fusil 84%, 2D6 + 1 points de dommages
Couteau 59%, 1D4 + 2 points de dommages

6ème Arabe
DEX 13 PdV 14
Vieux Fusils 90%, 2D6 + 1 points de dommages
Couteau 59%, 1D4 + 2 points de dommages.

GUERRIERS TYPIQUES DE GYKUNGA

Les boucliers parent les dommages des armes blanches seulement. Quiconque tire avec un révolver sur un indigène portant un bouclier doit s'enlever 10% à ses chances de toucher, parce que le bouclier masque en partie le corps de la victime.

1er guerrier de Gykunga
DEX 12 PdV 15
Lance 40%, 1D8 + 1 points de dommages
Javelot 50%, 1D8 + 1 points de dommages
Bouclier 40%, protège de 12 points de dommages

2ème guerrier de Gykunga
DEX 10 PdV 16
Lance 40%, 1D8 + 1 + 1D6 points de dommages
Bouclier 60%, protège de 12 points de dommages

3ème guerrier de Gykunga
DEX 8 PdV 17
Lance 50%, 1D8 + 1 + 1D4 points de dommages
Bouclier 45%, protège de 12 points de dommages

4ème guerrier de Gykunga
DEX 14 PdV 14
Lance 63%, 1D8 + 1 + 1D4 points de dommages
Javelot 30%, 1D8 + 1 + 1D2 points de dommages
Bouclier 47%, protège de 12 points de dommages

5ème guerrier de Gykunga
DEX 16 PdV 13
Lance 82%, 1D8 + 1 points de dommages
Javelot 71%, 1D8 + 1 points de dommages

6ème guerrier de Gykunga
DEX 18 PdV 12
Lance 35%, 1D8 + 1 points de dommages
Javelot 41%, 1D8 + 1 points de dommages
Bouclier 32%, protège de 12 points de dommages

7ème guerrier de Gykunga
DEX 14 PdV 16
Lance 48%, 1D8 + 1 + 1D4 points de dommages
Javelot 52%, 1D8 + 1 + 1D2 points de dommages
Bouclier 46%, protège de 12 points de dommages

8ème guerrier de Gykunga
DEX 16 PdV 17
Lance 62%, 1D8 + 1 + 1D4 points de dommages
Javelot 51%, 1D8 + 1 + 1D2 points de dommages
Bouclier 78%, protège de 12 points de dommages

9ème guerrier de Gykunga
DEX 18 PdV 18
Lance 90%, 1D8 + 1 + 1D6 points de dommages
Javelot 88%, 1D8 + 1 + 1D3 points de dommages
Bouclier 76%, protège de 12 points de dommages

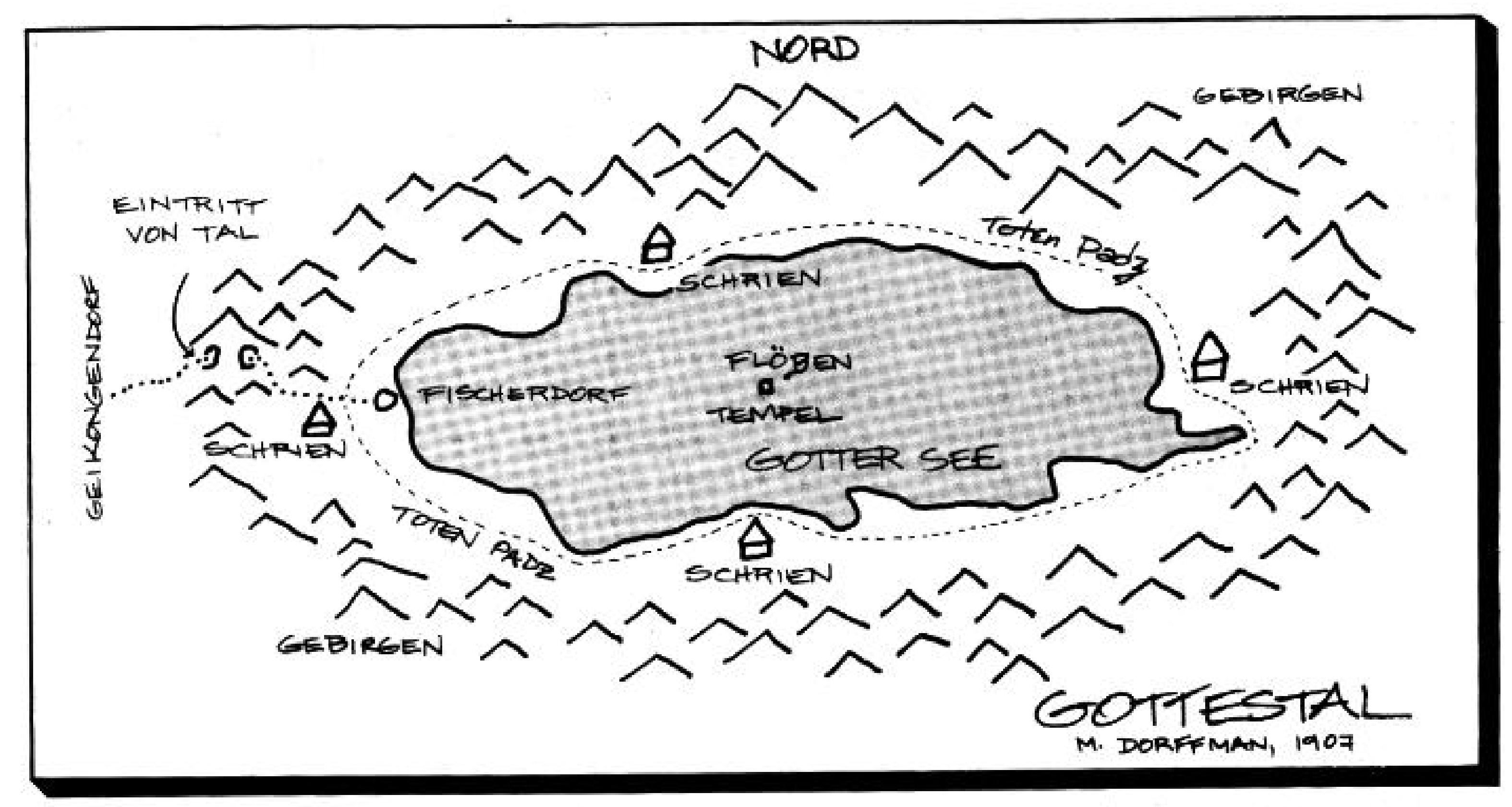
10ème guerrier de Gykunga
DEX 10 PdV 14
Lance 37%, 1D8 + 1 + 1D4 points de dommages
Javelot 54%, 1D8 + 1 + 1D2 points de dommages
Bouclier 46%, protège de 12 points de dommages.

Dans la Vallée

Le trajet de gykunga à la Vallée des Dieux ne dure qu'une demi-journée. Les collines qui entourent la Vallée sont très rocailleuses, et aucun arbre n'y pousse. Tandis que les Investigateurs s'approchent de la Vallée, des jets d'« Ecouter » ou de « Zoologie » réussis leur permettront de constater qu'il ne semble pas y avoir d'animaux dans cette région, excepté des insectes.

Le chemin à travers les collines serpente autour de rochers abrupts. Il faut une heure de marche pour arriver au bout du chemin et les Investigateurs doivent tous réussir un jet de « Grimper » ou subir 1D6 point de dommages dû à une chute peu importante mais douloureuse.

Le chemin mère à une caverne au flanc de la colline. Le rocher sans végétation autour de la caverne a la forme d'une tête colossale drapée de tentacules. Les tentacules faciales encadrent la caverne dont l'ouverture se trouve là où devrait être la bouche. Tous ceux qui sont familiés des manuscrits de Mannheim Dorffman se rappellent que celui-ci était persuadé que la découpe de ce rocher représentait le Grand Cthulhu.



Cette carte peut être remise au joueur en même temps que les fragments du journal de Mannheim Dorffman, ou gardée de coté pour constituer une trouveille au cours de l'expédition — peut-être pourra-t-on la trouver dans les annales de la mission. La traduction des termes allemands est la suivante: Gebirgen - Montagnes ; Shrien - Sanctuaire ; Geikongendorf - Village des Gikunga ; Eintritt von Tal - Entrée de la vallée ; Fischerdorf - Village de pêcheurs ; Floben Tempel - Temple Flottant ; Gotter See - Lac des Dieux ; Gottestal - Vallée des Dieux. Cette carte est signée par M. Dorffman et datée de 1907.

Aucun des guides autochtones ou des porteurs engagés à Basoko, ou n'importe où ailleurs le long de l'Aruwimi, n'entrerait dans la caverne si ce n'est au péril de sa vie. Si on les oblige à entrer, ils agiront de façon déloyale en essayant de s'enfuir à la première occasion. Les porteurs ou les guides engagés dans une région plus éloignée ne croient pas aux superstitions locales et seront contents d'y pénétrer

— Bob Jone, « Boomerang », n'a peur de rien.

La caverne pénètre directement dans le fond rocheux et fait beaucoup de zigzags. Cependant il n'y a aucune bifurcation. A moins que les membres de l'expédition ne souhaitent aller lentement à l'aveuglette le long d'interminables passages, ils auront besoin de torches ou de lampes électriques. Un jet de Géologie réussi indiquera au personnage que ce n'est pas une caverne naturelle, et qu'elle fut creusée il y a très longtemps.

Après avoir marché dans le sombre tunnel pendant à peu près une heure, les explorateurs verront la lumière du jour apparaître. Ils se retrouveront à moitié côte d'un versant de montagne et devant eux se déploiera une large Vallée entourée de tous côtés par ce qui apparaît être maintenant de hautes montagnes. Des jets d'« Idée » réussis informeront les Investigateurs que le sol de cette Vallée est à peu près à 1/2 mile en dessous du niveau de la jungle environnante, en dehors de la zone de montagnes. La vue est stupéfiante. Presque tout le sol de la Vallée est recouvert d'une jungle silencieuse. Au centre de celle-ci, s'impose un immense lac et une spirale de fumée s'élève de la rive du lac la plus proche. Des jets de « Trouver Objet Caché » réussis permettront aux personnages de distinguer dans le lointain des petites huttes autour du feu.

LA VALLEE DES DIEUX

La Vallée est infestée de zombies. Chaque demi-heure de marche apporte 50% de chance d'apercevoir 1D4 + 1 zombie. Les zombies s'approchent toujours immédiatement vers les humains pour essayer de les tuer. Parce qu'ils n'ont pas la possibilité de traverser le sentier magique qui encercle le lac, on ne les rencontre jamais aux environs de

DEUX NOUVEAUX SORTILEGES DE NGAKAGA

CREER UNE POUDRE ANTI-ZOMBIE (LFE) — Pour faire cette poudre, il faut les intestins d'un zombie, un bout de chair du confectionneur de cette poudre (qu'il doit prélever sur lui-même en mordant sa propre chair) et de la poudre de fleurs séchées d'une liane rare de la jungle. Le tout est séché soigneusement et pilé. Il faut ensuite psalmodier pendant plusieurs heures. On utilise cette poudre en la versant le long d'une ligne sur le sol. Une fois cela terminé, l'utilisateur du sortilège doit prononcer à haute voix « Pür neb'lp Facs! » et il perd 2 Points de Magie. La ligne forme alors une barrière invisible que les zombies ne peuvent franchir. Faire une simple brèche au travers de la ligne de poussière ne la rend pas franchissable. On doit faire une ouverture assez large pour que le zombie puisse passer sinon il ne peut pas la franchir. Cette barrière reste jusqu'à ce que l'on retire la poussière ou que l'on souffle dessus.

Chaque création de « barrière invisible » permet de fabriquer à peu près une livre de poudre, ce qui est suffisant pour créér une barrière de 30 mètres de long

CREER UN BATON DE SORCIER (LFE) — Pour confectionner un bâton de sorcier, le sorcier doit d'abord se procurer un bâton de bambou et y sertir une pointe de fer à une extrémité. Alors par une nuit sans étoiles, il sacrifie un homme adulte en plongeant le bâton dans son cœur. Puis il sacrifie 1 point de POU au bâton ensanglanté. Très exactement un an plus tard, il doit décapiter en sacrifice un autre être humain, lui prélever le cerveau, puis mâcher toute la chair qui reste attachée au crâne. Alors il sacrifie un point de POU au crâne ensanglanté. Puis il attache le crâne à l'extrémité non ferrée du bâton et le bâton de sorcier est terminé.

Il est utilisé comme une arme, sa pointe blessant comme celle d'une lance. Il cause 1D6 + 1 points de dommages et il a le pouvoir d'ampaler. La probabilité de base de réussir un coup avec un bâton de sorcier est de 10% (la même qu'avec une lance). Il a la même capacité qu'une arme magique contre les créatures surnaturelles, mais celles qui résistent ordinairement aux blessures lui résistent de la même façon. Il est particulièrement efficace contre toutes sortes de cadavres animés, tels les zombies. Le zombie ou le cadavre animé est immédiatement détruit dès qu'il est empalé par le bâton de sorcier.

celui-ci. Ils n'ont que la possibilité d'errer au pied des montagnes, dans la jungle et les sanctuaires.

Le sentier

Ce sentier démarre à l'entrée de la Vallée et encercle le lac avec des chemins latéraux menant au village indigène et à chacun des sanctuaires. On ne sait pas comment l'accès au sentier principal et aux sentiers latéraux conduisant au village (mis à part les sentiers qui mènent aux sanctuaires) fut interdit aux zombies. Peut-être par la magie d'un ancien sorcier...

Lez zombies qui aperçoivent des êtres humains sur le chemin essaient toujours de les attaquer, mais après s'être avancés pesamment aux abords des sentiers qui mènent au village, ils buttent tout bonnement en vain contre ce qui paraît être un mur invisible qui n'affecte qu'eux. Cependant, tout être humain assez fou pour se sauver dans le mauvais sens du chemin devient une proie facile.

Le chemin lui-même est un large passage taillé à même la pierre, comme si une veine mystérieuse de roche avait surgi du sol de la jungle. Il est truffé de crevasses et des plantes y poussent par endroits (après tout, cela fait 8 000 ans que ce chemin n'a pas été entretenu). Mais comme il a été souvent utilisé, il est resté relativement propre.

Le village indigène

Il est placé sur la rive du lac et est entouré d'une palissade en bois. Le portail est ouvert, et le bois de la palissade est pourri en beaucoup d'endroits. Depuis que le village est protégé du monde extérieur par les zombies et contre les zombies par le chemin magique qui encercle le lac, la palissade est inutile. Les habitants du village sortiront dès qu'ils verront les explorateurs s'approcher et leur souhaiteront aimablement la bienvenue. Ils parlent une sorte de dialecte proche du Soko. Quiconque parle soko peut communiquer avec eux à 40% de sa compétence en Parler Soko. Le village est petit, habité par à peu près 120 indigènes dont environ le quart sont des enfants. Dans la tribu, il y a une vingtaine d'hommes adultes que l'on appelle les guerriers, mais ils ne sont pas particulièrement agressifs. Les indigènes se nomment eux-mêmes «Les Habitants de la Vallée».

Mpala, le chef des Habitants de la Vallée (âge 39 ans)

Le chef du village, Mpala, est un homme paisible comme les autres habitants. Il ne s'intéresse qu'à la pêche, au maintien d'une bonne atmosphère dans le village et à l'adoration des dieux. Il reste toujours aimable avec les étrangers tant qu'ils respectent ces trois conditions.

FOR 13	CON 15	TAI 15	INT 15	POU 13
DEX 11	APP 13	EDU 2	SAN 66	PDV 15

COMPETENCES: Canotage 96%; Pêcher 100%; Se cacher 91%; Ecouter 89%; Discrétion 82%; Trouver Objet Caché 88%; Nager 90%.

ARMES: Harpon 70%, 2D3 + 1D4 de dommages, Massue 59%, 1D8 + 1D4 de dommages.

Kattan, le sorcier des habitants de la Vallée (âge 72 ans)

Kattan, le chaman du village, est un homme sage et bon qui se dévoue au bien-être des habitants. Il possède un bâton magique d'ébène qui est vivant (bien que sans intelligence), et qui a un POU de 30. Ses Points de Magie sont à la disposition du chaman pour ses sortilèges. Il est aussi aimable envers les explorateurs que le chef.

FOR 7	CON 13	TAI 10	INT 17	POU 16
DEX 15	APP 8	EDU 3	SAN 70	PDV 12

LANGUES: Parler Allemand 10% (appris avec Dorffman).

COMPETENCES: Mythe de Cthulhu 10%; Diagnostiquer une maladie 84%; Premiers Soins 85%; Se cacher 43%; Ecouter 50%; Occultisme 47%; Eloquence 46%; Chanter 60%; Discrétion 60%; Trouver Objet Caché 37%; Nager 30%; Soigner une maladie 100%; Traiter un Poison 98%; Droit tribal 100%.

HARPON: Harpon 39%, 2D3 de dommages.

SORTILEGES: La Terrible Malédiction d'Azothoth; Signe des Anciens; Invoquer/Lier une Maigre Bête de la Nuit.

Quelques guerriers de la Vallée

1er Guerrier
DEX 10, Points de Vie 13.
Harpon 35%, 2D3 de dommages.

2ème Guerrier
DEX 12, Points de Vie 11.
Massue 30%, 1D8 de dommages.

3ème Guerrier
DEX 9, Points de Vie 11:
Harpon 36%, 2D3 de dommages.

4ème Guerrier
DEX 11, Points de Vie 14.
Harpon 40%, 2D3 + 1D4 de dommages.

5ème Guerrier
DEX 10, Points de Vie 10.
Massue 33%; 1D8 + 1D4 de dommages.

Les habitants de la Vallée redoutent et vénèrent à la fois les zombies. Ils savent que le monde extérieur est plein de guerriers puissants tels que les gykungan et les belges et se réjouissent que la menace zombie empêche les gens de l'extérieur d'asservir la Vallée. Une fois par an, Kattan le sorcier fait une offrande de poissons aux zombies au début de chacun des chemins qui mènent aux sanctuaires. Aucun des Habitants de la Vallée ne perd de points de SAN en voyant un zombie, car ils ont grandi au milieu d'eux. Ils perdent un nombre normal de points de SAN à la vue d'autres «spectacles» du Mythe de Cthulhu.

Les Habitants de la Vallée ne quittent jamais les limites de ce lieu protégé, près du lac, à cause des zombies. En fait, ils préfèrent éviter de prendre le sentier lui-même par peur d'en voir un. Ils ne quittent jamais leur Vallée par le tunnel sous la montagne parce qu'ils redoutent l'extérieur et savent qu'ils seraient une proie facile pour les robustes guerriers qui s'y trouvent.

Quand quelqu'un meurt au village, on le met dans une maison spéciale où les corps sont séchés par un feu et partiellement préservés de la pourriture. Trois fois par an, tous les hommes du village vont en pélerinage au sanctuaire de Cthulhu et se frayent un chemin à travers les zombies, et là, ils mettent les corps sur l'autel magique qui fabrique les zombies et reviennent à toute allure au village. Ainsi le nombre de zombies se maintient.

Mais les menaces pour le village ne sont que lointaines et il en est protégé. Pour l'instant ces habitants se contentent de pêcher, de se marier, d'avoir des enfants et, pour tout dire, d'être heureux ainsi.

Si les Investigateurs réussissent à parler avec des habitants (peut-être en enseignant l'anglais à l'un d'entre eux), ils peuvent apprendre des faits intéressants concernant la Vallée.

LA SAGESSE DES HABITANTS DE LA VALLEE

Le Chemin Sacré fait le tour complet du lac et nous protège de nos morts. Il y a longtemps, quand la tribu était puissante, nos sorciers, pleins de pouvoir, lançaient des enchantements qui empêchaient les morts de traverser le chemin. Puis nous avons tué tous les zombies qui se trouvaient entre le chemin et le lac et ainsi seuls restent, pour nous protéger, les zombies qui se trouvent entre nous et l'extérieur. Nos ancêtres n'ont-ils pas agi raisonnablement?

Le Lac des Dieux est sans fond. Nous pêchons dedans mais nous évitons d'aller au milieu du lac. Quiconque se noie dans le lac et s'y enfonce perd à jamais son âme et seuls les criminels les plus dangereux y sont noyés. Au milieu du lac siège le Temple Flottant des Dieux. Ce temple nous est tabou mais peut-être pas pour des étrangers aussi puissants que vous.

Les quatre sanctuaires des Dieux sont tous en pierre. Nous savons que ce sont les endroits où les morts vénèrent leurs propres dieux, parce qu'ils ne s'en éloignent jamais.

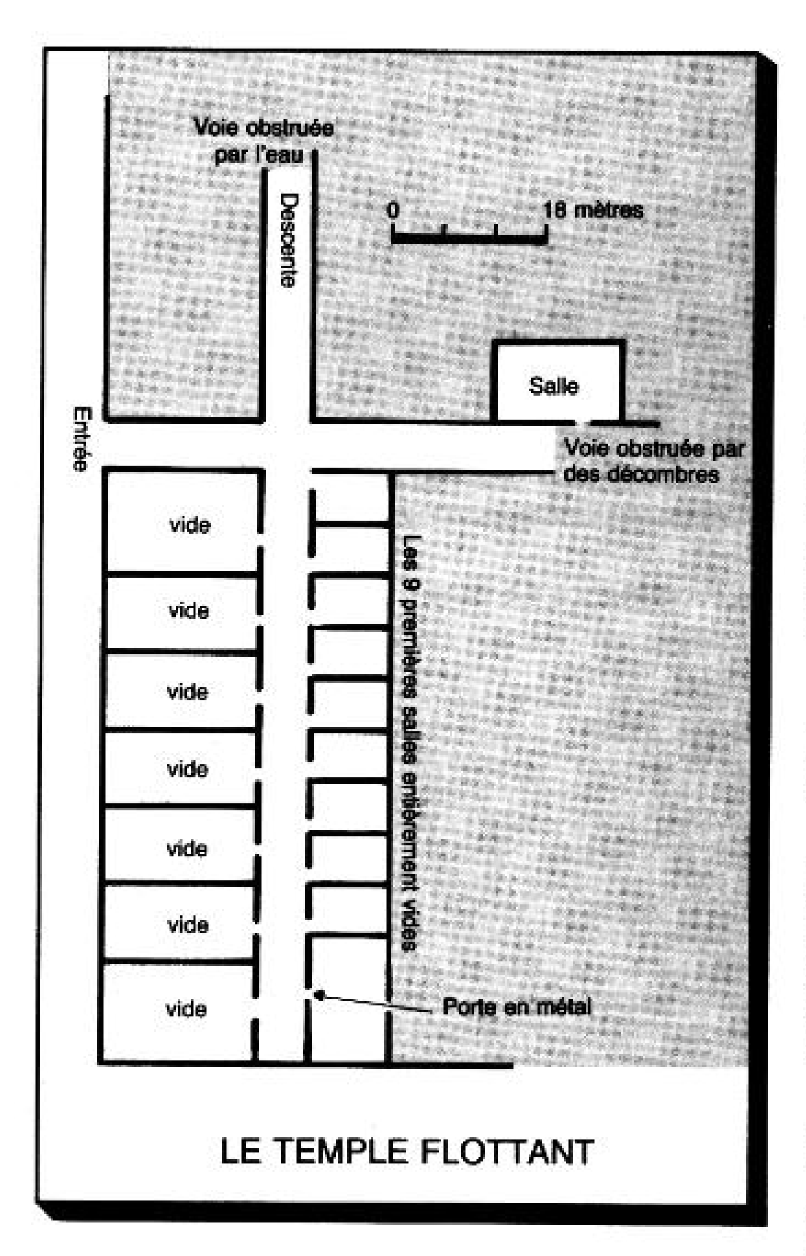
La Bête de la Montagne vit dans une caverne très haut dans les montagnes. Il y a de nombreuses années qu'elle n'est pas sortie de sa tanière, mais beaucoup d'entre nous se souviennent l'avoir vue voler la nuit très haut au-dessus de la Vallée. La partie de la montagne qu'elle occupe nous est encore plus tabou que le reste des terres où marchent les zombies.

LE LAC DES DIEUX

Il couvre la majeure partie de la Vallée. Un édifice de pierre émerge de l'eau en son centre. On l'appelle le Temple Flottant des Dieux, et les indigènes évitent de s'en approcher.

Le lac est tout à fait ordinaire mais beaucoup des races de poissons qui le peuplent sont inconnues de la science. Un jet de Compétence en Zoologie réussi permet au joueur de reconnaître que tous ces poissons sont apparentés à ceux que l'on trouve communément dans le bassin du Congo. Un second jet de Zoologie fait prendre conscience aux Investigateurs qu'il n'y a rien de sinistre dans ces espèces inconnues. Il est fréquent que les lacs isolés tels que celui-ci, aient leurs propres espèces naturelles.

Les indigènes se laissent volontiers emprunter un bateau par les Investigateurs pour qu'ils puissent explorer le lac. S'ils naviguent tout près du Temple Flottant des Dieux et qu'un indigène se trouve à bord du bateau avec eux, celui-ci saute par-dessus bord et nage jusqu'à la rive, laissant l'expédition continuer sans lui.



Le Temple Flottant des Dieux

Après un examen, en bateau, attentif du Temple Flottant, les Investigateurs découvrent que le «temple» est la partie supérieure d'un édifice en pierre très élevé. Cet édifice est assez large et de forme irrégulière. Une entrée ou une grande fenêtre se trouve à quelques mètres au-dessus de la surface de l'eau, côté sud de l'édifice. A l'intérieur, il y a un couloir qui mène au carrefour de quatre corridors larges de 6 mètres.

Du carrefour, le passage qui conduit côté ouest est en pente et il est bouché par l'eau du lac. L'eau qui se trouve à l'intérieur est stagnante. Un champignon aquatique étrange y pousse tout le long des bords.

En avançant tout droit à partir de l'intersection, direction nord, le couloir se prolonge sur à peu près 30 mètres, puis est barré par des décombres. Une ouverture pentagonale de 4,5 mètres au travers du mur du corridor donne sur une pièce sans fenêtre. Au milieu de cette pièce, se tient une immense table de pierre en forme de champignon de plus de 2,50 mètres de haut. Plusieurs grandes étagères en pierre sont construites dans le mur. Toutes les étagères sont marquées d'étranges hiéroglyphes de forme courbe et contiennent de grands livres aux couvertures de métal. Les pages des livres sont faites d'une matière pareille à du celluloïd. Elles n'ont aucune illustration et sont couvertes des mêmes mystérieux hiéroglyphes. Si les explorateurs ont visité les sanctuaires, ils peuvent voir que ces hiéroglyphes sont semblables à ceux que l'on trouve au pied des sanctuaires. L'endroit ressemble à la bibliothèque d'un géant.

A l'est, un couloir se prolonge sur plus de 60 mètres. De chaque côté du couloir il y a de nombreuses pièces dans lesquelles on pénètre par des ouvertures pentagonales. Toutes sont vides. Le long d'un mur se trouve une lourde porte de métal qui est maintenant fermée. Elle est faite du même métal que les couvertures des livres.

Le loquet de cette porte se trouve à 3 mètres au-dessus du sol. Si les Investigateurs réussissent à l'atteindre et à le soulever avec une FOR totale de 50 ou plus, ils peuvent pénétrer dans la pièce. La porte s'ouvre sur l'extérieur, côté couloir. Elle n'est pas verrouillée à clef, mais le métal dont elle est faite, est rouillé depuis plus d'un millénaire.

A l'intérieur de la pièce, il y a 8 grands coffrets transparents (chacun à peu près de 3,5 × 3,5 × 3,5 m) et un grand tableau sur une table en face de la porte. On peut entendre un faible bourdonnement et un jet d'«Ecouter» réussi permet au joueur de dire que le bourdonnement vient du tableau. Une des caisses contient une créature étrange venue d'ailleurs. Un jet réussi en Mythe de Cthulhu identifie l'être comme étant un membre de la Grande Race de Yith. Voir cet être coûte 1/1D3 point de SAN (voir des êtres immobiles, apparemment morts enlève moins de points de SAN).

Quiconque essaie de casser la substance transparente d'une des caisses, y compris celle où se trouve la créature, n'y arrivera pas. Même les balles rebondissent dessus. Il n'y a ni ouverture, ni fissure sur chacune des caisses et elle ne peuvent pas être déplacées.

Si un Investigateur examine le tableau, il peut voir 24 disques noirs de forme plate disposés sur 3 rangées (de huit disques chacune) enchâssés dans le tableau de commande. La rangée du bas se trouve à 2 mètres au-dessus du sol. Si les Investigateurs supposent, à juste titre, que ces disques sont des sortes de boutons, ils peuvent essayer d'appuyer dessus. Les boutons sont très résistants et un être humain ne peut réussir à en enfoncer un qu'en le frappant violemment avec une crosse de fusil ou un objet tout aussi lourd.

Si les Investigateurs sont assez hardis pour essayer les boutons, laissez-les faire. La rangée du haut et celle du milieu n'ont pas d'effets visibles. Chacun des huit boutons de la rangée du bas crée un sillon visible sur les bords de la face antérieure d'un autre cube translucide. Rien de ce que les Investigateurs peuvent faire ne semble pouvoir refermer ces sillons une fois qu'ils sont ouverts. Naturellement, un bouton ouvre un sillon dans le cube où est emprisonnée la créature.

Si un Investigateur ouvre le sillon du cube où se trouve la créature, rien ne se passe pendant 1 minute ou 2, puis le membre de la Grande Race commence à s'avancer, ouvre la paroi avant du cube où il est, par le sillon, et pénètre dans la pièce. Tous les observateurs humains doivent réussir leurs jets de SAN sinon ils perdent 1D3 point de SAN (la perte complète de la SAN n'est pas possible car la créature a été sans cesse visible).

La créature agit alors méthodiquement et, après s'être approchée du panneau, appuie sur les boutons, en utilisant un code précis et extrêmement complexe, ce qui lui prend au moins 10 minutes (tout être humain qui essaie de mémoriser ses actions est perdu au bout des 50 ou 60 premiers boutons poussés dans un ordre non répétitif). Après avoir fait cela, elle revient à son cube mais sans se soucier de fermer la porte derrière elle. Elle reste assise tranquillement pendant à peu près 30 secondes quand soudain une série de flux concentriques d'énergie émanent des parois du cube, vont sur la créature et se déversent de la paroi ouverte du cube dans la pièce. Celui qui ne quitte pas immédiatement la pièce est pénétré de cette énergie et ressent des vibrations glacées qui pénètrent profondément dans son corps. Ces vibrations sont malsaines pour le corps humain et toute personne qui est touchée par elles perd définitivement 1D6 point de CON. Une minute ou deux après, le membre de la Grande Race s'effondre inerte et mort sur le sol, et les flux d'énergie cessent. Cette fois-ci, la créature est vraiment morte. Son esprit part dans le futur pour rejoindre le reste de sa race. Le corps pourrit rapidement avec l'humidité et la chaleur du Congo et il serait difficile de revenir avec lui dans le monde civilisé car il pèse aux environs de 7 tonnes.

Si le membre de la Grande Race réussit à exécuter entièrement le processus décrit ci-dessus et se projette dans le futur, tous les Investigateurs témoins de la scène gagnent 1D6 point de SAN.

Si les Investigateurs essaient de s'interposer sans attaquer la créature, celle-ci les pousse simplement à l'écart, se dirige vers le tableau et continue comme décrit plus haut.

Si les Investigateurs l'attaquent, elle leur rend les coups en utilisant ses grandes pinces. Si elle est cruellement assaillie, elle retourne dans son cube et referme la porte invincible. Elle ne reviendra pas de nouveau à son état de somnolence mais elle prévoit d'attendre que les hommes s'en aillent, sur quoi elle essaiera de nouveau d'aller au tableau. La créature est extrêmement intelligente et devrait être capable de prévoir la plupart des agissements de l'homme.

Si les Investigateurs essaient de communiquer avec elle, elle s'arrêtera un moment et les regardera. Un jet de Linguistique ou de Mythe de Cthulhu réussi permet aux Investigateurs de transmettre le fond de leur message à la créature. Alors il se peut qu'elle réagisse (comme en décidera le Gardien). N'oubliez pas que le but essentiel de cette créature est d'aller dans le futur.

La seule chose intéressante que les hommes pourraient, dans la mesure du possible, lui communiquer est la présence du polype volant dans la montagne. Il se peut qu'elle soit désireuse d'aider les Investigateurs à détruire le polype, pour des raisons inconcevables qui lui sont très personnelles. Elle n'a très certainement aucun intérêt à vouloir élargir la connaissance scientifique ou ésotérique de l'humanité. Elle n'essaie jamais de communiquer avec les hommes et elle ne peut comprendre que les idées les plus simples. Elle ne sait parler aucune langue humaine, et n'a pas le désir d'en apprendre une.

Il peut s'avérer difficile de faire sortir la créature du bâtiment où elle est enfermée, car elle ne sait pas nager. Un énorme radeau peut faire l'affaire.

La créature dans le cube

Ce membre de la Grande Race participait à une expérience avec la boîte d'animation suspendue (le cube dans lequel il fut trouvé) quand se produisit une attaque au cours de laquelle la plupart des habitants de la cité furent tués. Ceux qui survécurent s'enfuirent ailleurs. Peu de temps après, la dernière guerre des Polypes Volants commença et les créatures les plus avancées psychiquement de la Grande Race transférèrent leur esprit dans le futur et le reste de la Grande Race fut anéanti par les monstrueux polypes. Cet individu fut oublié.

S'il est libéré, il redevient conscient et réalise rapidement ce qui s'est passé. Il voit les êtres humains comme de petites créatures bipèdes dans ce qui est pour lui le futur éloigné et comprend qu'on l'a oublié dans cet isoloir depuis extrêmement longtemps. Il sait que les chefs de sa race furent obligés de s'enfuir dans le futur et il désire les rejoindre aussi vite que possible. Là il sera placé dans un appareil qui conserve les esprits jusqu'à ce qu'un corps se libère pour lui.

S'il décide d'aider les humains à vaincre le Polype Volant, il va d'abord au tableau de commandes et il enfonce les boutons selon le code, à toute vitesse et avec précision. Quand il a fini, un panneau du mur s'ouvre à l'intérieur duquel se trouvent plusieurs rouages d'un mécanisme maintenant grandement corrodé — Un élément cependant, est resté intact et ressemble superficiellement à un appareil photo — C'est une arme, et la créature s'en servira pour aider les hommes à combattre le polype. Une fois que le polype est vaincu, la créature essaiera de revenir au lac et transfèrera son esprit dans le futur.

FOR 55	CON 27	TAI 62	INT 21	POU 17
DEX 10	PDV 45	Déplacement 7		

ARMES: Pinces (2 attaques par round) 55%, 7D6 points de dommages. Révolver à éclair 60%, normalement 4D10 points de dommages par coup.

NOTES: Le révolver à éclair contient 32 charges et fait 1D10 point de dommages par décharge. La créature utilisera 4 décharges par coup mais si elle a appuyé gauchement sur la détente il se peut qu'elle en utilise plus. Si elle utilise plus de 4 décharges à la fois, le révolver a 5% de chance par décharge supplémentaire d'être surchargé et de s'abîmer. Comme il est très vieux, il a de toute façon 5% de chance d'être surchargé à chaque fois qu'on tire avec. Le révolver a une portée de base de 100 mètres. S'il y a plus de 100 mètres de distance, il faut soustraire 3 points au total des points de dommages faits et réduire de moitié la chance de toucher. Il n'y a aucune possibilité de trouver une recharge pour ce revolver dans le monde moderne.

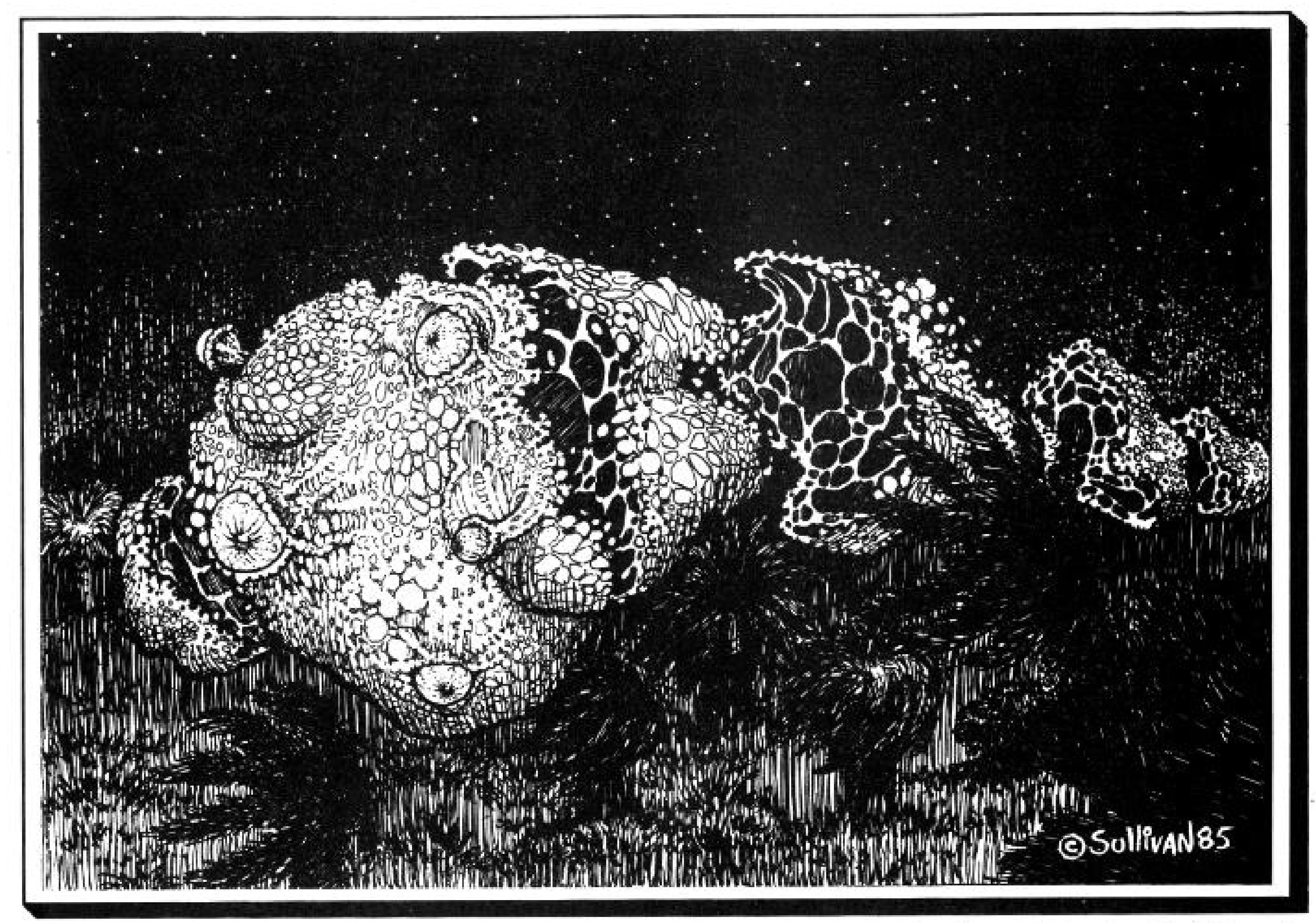
ARMURE: 8 points de peau.

LA CAVERNE DE LA BETE

Du nord du sanctuaire, un sentier de pierre mène jusqu'à Hastur. Ce sentier est semblable à tous les autres chemins magiques de la vallée et il mène très haut dans les montagnes. Si l'équipe suit ce sentier, elle grimpera pendant 2 heures avant d'arriver à une grande crevasse à flanc de montagne. Celle-ci mène à une caverne naturelle qui s'enfonce profondément dans la montagne. Si tous les Investigateurs qui descendent dans la caverne ne réussissent pas leur jet de Discrétion tandis qu'ils escaladent, un souffle de vent froid remonte soudain du fond de la caverne, suivi d'un sifflement sonore, de tourbillons et de coups de vent supplémentaires.

Bien que le vent provienne de la caverne, il semble qu'il aspire et qu'il tire les Investigateurs jusqu'à les attirer vers le fond de la caverne. Quiconque cherche à remonter à l'air libre doit avoir un FOR qui dépasse de 13 points la FOR du vent, à chaque round où il tente s'échapper. Pour chaque Investigateur, au-delà d'un seul dans la grotte, on ajoute à chacun 5% de chance de surmonter l'emprise du vent. Après plusieurs rounds d'escalade (le nombre exact est au choix du maître de jeu), si tous les Investigateurs n'ont pas réussi à atteindre l'air libre, le polype volant, origine du vent diabolique, surgit de l'obscurité et attaque. Le polype ne quittera pas la caverne, donc tous ceux qui se trouvent en sécurité dehors n'ont pas à s'en inquiéter.

Si les Investigateurs réussissent tous leurs jets de Discrétion et ainsi ne sont pas découverts par le polype, au bout d'un certain laps de temps d'escalade dans la crevasse, ils arrivent dans un vaste espace libre. Au milieu de cette salle, une invisible créature siffle un air, (c'est le polype). Si les Investigateurs pénètrent dans cette salle, leurs brillantes lumières alertent ou éveillent son attention, et le polype devient enfin visible et il attaque les explorateurs.



Le polype volant - la malignité incarnée.

Le polype volant

On ne peut ni négocier avec le polype, ni l'apaiser par un sacrifice, ni se comporter pacifiquement avec lui. Il est la malignité incarnée. Heureusement il ne connaît aucun sort.

Il ressemble quelque peu à une tumeur qui frissonne. Alors qu'il rampe vers les Investigateurs et qu'il frissonne, il se peut qu'à première vue ceux-ci pensent qu'il y a de nombreuses petites créatures, parce qu'ils en entrevoient plusieurs parties indépendantes. Mais ces parties se convulsent sans arrêt, en se rétractant, en ondoyant les unes dans les autres, se séparent et flottent chacune séparément surgissant de nouveau de l'air apparemment pur.

Le polype attaque le groupe des Investigateurs avec ses tentacules et par des convulsions de sa chair qui pénètrent directement dans le corps de la victime, provoquant sa mort et le dépérissement de sa chair. Il peut attaquer 2D6 fois par round et essaie de partager ses attaques de façon aussi égale que possible entre toutes les victimes potentielles.

FOR 55	CON 26	TAI 47	INT 15	POU 13
DEX 18	PDV 37	Déplacement 8/10		

Perte de SAN : 1D3/1D20.

Tentacules : (2D6/round) 85%, 1D10 de dommages chacune.

PROTECTION : Le polype a 4 points d'armure grâce à son solide épiderme. Toutes les armes normales ne lui font qu'un dommage minimum. Les armes magiques, par contre, lui causent des dommages normaux. Par exemple, si une personne tire avec un révolver 45 (1D10 + 2 points de dommages) sur le polype volant, la balle ne peut faire que 3 points de dommages, à moins qu'elle ne l'empale (elle fait alors 6 points de dommages). Puisque le polype a 4 points d'armure, le révolver 45 ne lui cause aucun dommages.

Quiconque essaie de tirer sur le polype ou le frapper doit s'enlever 40% de chance de réussir à cause des continuelles mutations du polype et du fait qu'il est partiellement invisible.

Si les Investigateurs, d'une façon ou d'une autre, se débarassent de la menace du polype, ils peuvent explorer plus profondément la caverne. De nombreux passages mènent hors de la vaste caverne où le polype les attendait. Tous s'enfoncent plus profondément à l'intérieur de la montagne et quiconque explore trop profondément peut rencontrer des monstres aussi repoussants que le polype volant lui-même. Si les Investigateurs sont décidés à explorer les tunnels, le Gardien les laissera faire comme bon leur semble. Il se peut que davantage de polypes volants nichent plus bas ou que des tunnels chthoniens conduisant des centaines de mètres en dessous du sol à la cité perdue de G'harne existent. C'est à vous de décider.

Si les Investigateurs réussissent à détruire le polype, chacun d'entre eux gagne 1D20 point de SAN.

LES QUATRE SANCTUAIRES

Ces édifices massifs en pierre sont recouverts de mousse et de lianes. Chacun d'eux est décrit séparément. Leur apparence extérieure est semblable. Ils ont la forme d'une pyramide placée au-dessus d'une base cubique. Un orifice de forme ronde, qui est l'entrée, se trouve sur le devant de la pyramide et une rampe grimpe du sol jusqu'à cette entrée. La base cubique de chacun des sanctuaires est recouverte d'étranges hiéroglyphes, cachés par des lichens et des fougères.

Les zombies sont mystérieusement attirés par les sanctuaires, et à chaque visite on en rencontre toujours 1D6 + 4.

Tous ces édifices ont la même disposition intérieure, comme indiqué sur le plan. Ils sont sacrés pour les Habitants de la Vallée et s'ils découvraient que les Investigateurs en ont profané un, en abîmant une statue ou la construction elle-même, ils ne se conduiraient plus en amis avec eux et il se peut même qu'ils essaient de les tuer. Ce n'est pas une profanation de la part des Investigateurs de visiter tout simplement un sanctuaire. Aucun des indigènes vivants n'a jamais sérieusement exploré un sanctuaire, et aucun ne connaît l'existence des portes secrètes.

LE SANCTUAIRE OUEST

Cet édifice est consacré à Cthulhu. Les murs et le sol à l'intérieur du temple sont de couleur vert-bleu comme l'autel placé au centre. Derrière l'autel, se trouve une énorme statue en argent représentent un horrible monstre ressemblant à un crapaud ou un calmar. Cela coûte 0/1 point de SAN à celui qui la voit.

La statue a une TAI de 45 (elle pèse 1t400), elle a 36 points de Vie et 30 d'Armure.

L'autel ressemble à première vue à une solide pierre, mais si on appuie dessus fortement pendant quelques secondes, il devient soudain moelleux et malléable sous les doigts. L'autel est invulnérable à n'importe quelle violence que les Investigateurs peuvent déployer contre lui.

C'est un centre magique de puissance. Si l'on place un cadavre à son sommet, tout en appuyant sur ses quatre côtés, le corps se relève transformé en zombie sans intelligence. Les Habitants de la Vallée le considèrent comme important car il permet de protéger les temples et les corps des morts et ils y amènent tous les morts pour cette raison.

Si les Investigateurs essaient de tourner l'autel dans le sens contraire des aiguilles d'une montre (pour cela il faut combiner une FOR de 60) il tourne lentement et les quatre portes secrètes s'ouvrent. En même temps, la statue d'argent qui se trouve derrière l'autel perd sa couleur argent et se transforme en monstre vivant. Ce monstre attaque immédiatement à moins que le mot «Cthulhu» ne lui ait été directement adressé moins de 5 minutes avant que l'autel soit tourné.

La créature gardienne

Ce monstre a vaguement la forme d'un crapaud mais il a de longues tentacules qui émergent de son corps à des endroits apparemment bizarres comme s'il était malade et comme si les tentacules d'apparence cancéreuse étaient les symptômes de sa malignité. S'il attaque ou s'il est attaqué, il se bat toujours jusqu'à ce qu'il soit abattu ou qu'il ait tué tous ses assaillants. Il poursuivra les Investigateurs jusqu'à l'extérieur, et par la vallée s'il le faut. C'est un amphibie qui sait très bien nager.

FOR 26	CON 26	TAI 45	INT 3	POU 18
DEX 8	PDV 36	Déplacement 5/10 par bond		

Perte de San: 1D2/2D6.

Tentacules: (3 attaques/round) 20%, 1D6 point de dommages + empoignade et immobilisation.

Pattes: (2 attaques/round) 50%, 3D6 points de dommages.

Langue: 80%, 1D6 de dommages (adhère à ce qu'elle touche).

NOTES: Le monstre attaque avec trois tentacules à la fois. Si une tentacule touche une victime, celle-ci est attirée vers le corps de la créature et y est retenue. Aux rounds suivants, le monstre l'attaque avec ses pattes à la place des tentacules. La créature ne peut utiliser ses deux pattes que contre les victimes qu'elle a déjà attrapées dans une de ses tentacules.

En plus de ses tentacules et ses pattes, elle peut darder une grande langue de crapaud à chaque round. Si celle-ci touche une victime, cela lui cause des dommages, et elle doit alors faire un jet d'1D100 égal ou inférieur à sa FOR × 4, sinon elle est attirée dans la bouche de la créature et est immédiatement tuée par le mystérieux acide corrosif produit à l'intérieur de la créature. Un jet d'Esquive permet au personnage d'éviter l'attaque avec la langue, mais il ne peut esquiver les attaques rapides et violentes des tentacules et des pattes.

ARMURE: Elle n'a pas d'armure, mais elle ne peut pas être empalée (les coups qui l'empalent causent des dommages normaux). Si le monstre est tué, il se dissout lentement en une gelée bleue qui s'évapore.

La salle secrète A

La salle secrète désignée par un «A» est vide à l'exception d'une petite table en pierre dans un coin. Il y a sur la table un masque hideux en métal qui représente Cthulhu. (Un jet de SAN raté coûte 1 point). Quiconque porte le masque peut ressentir un pouvoir étranger qui palpite dans son corps et ses nerfs. Si quelqu'un porte le masque un jour entier, le pouvoir étranger atteint son apogée et provoque des spasmes et des convulsions. Après quelques minutes dans cet état, il se rétablit mais il a perdu un point dans chacune des caractéristiques suivantes: FOR, CON, INT, POU, DEX et APP.

Il acquiert aussi les pouvoirs magiques suivants (tant qu'il porte le masque):

1) Il peut respirer sous l'eau.

2) Il peut voir sous l'eau comme s'il était à l'air libre. Cependant une eau très boueuse ou très sombre empêche de voir.

3) Il peut transférer autant de Points de Magie qu'il le désire sur un Profond ou une Larve Stellaire de Cthulhu jusqu'à une distance de 100 mètres. Il peut utiliser ce pouvoir pour se lier d'amitié ou négocier avec ces entités.

4) Il peut envoyer des messages télépathiques aux Profonds jusqu'à des distances de 100 mètres. Il peut aussi envoyer de tels messages à une Larve Stellaire, mais il perd 1D10 point de SAN (le jet de SAN n'est pas nécessaire) à chaque fois qu'il agit ainsi, puisque même le moindre contact avec un esprit étranger d'un de ceux de la race de Cthulhu est nuisible à la psyché humaine.

5) Quand il est sous l'eau, ses Points de Magie se reconstituent 10 fois plus vite que normalement.

Une fois que le masque est «accordé», à chaque fois que son possesseur le met, il doit réussir un jet de SAN sinon il perd 1D3 point de SAN. Quand sa SAN est à zéro, il devient un esclave fervent de Cthulhu, et il est complètement soumis psychiquement aux ordres de Cthulhu. Le propriétaire du masque ne devrait pas être informé de ce dernier effet.

La salle secrète B

Un grand hémisphère rougeoyant occupe presque toute la surface de la salle en émergeant du sol. Il semble être fait en verre solide et il ne peut ni s'ébrécher ni se casser même sous le feu d'un fusil. On voit à l'intérieur une buée jaune tournoyante. Quiconque regarde dans l'hémisphère en se concentrant perd 1 Point de Magie et une vision lui est accordée.

LA VISION DU SANCTUAIRE OUEST

Il vous semble que vous volez au-dessus d'une grande ville que vous n'aviez jamais vu auparavant. Les couleurs prédominantes sont le noir et le vert et la géométrie des constructions est tout à fait étrange, surnaturelle, et déformée. Voir cet effrayant spectacle coûte 1D3/1D8 points de SAN. Tandis que vous vous rapprochez en volant de cette ville, vous voyez de nombreux habitants, des énormes monstres octopodes dont la forme du corps change et s'étire tandis qu'ils se déplacent. La vue de ces monstruosités colossales coûte 1D6/1D20 point de SAN. En vous rapprochant du centre, vous voyez un édifice gigantesque au sommet d'une très haute montagne. Tandis que vous vous en approchez, la gigantesque porte noire de l'édifice s'ouvre. Une paire d'immenses yeux lunaires brille dans votre direction. Vous volez plus près dans leur direction. Juste avant de toucher les yeux, vous vous évanouissez.

Si le spectateur réussit son jet de Compétence en Mythe de Cthulhu après que la vision ait pris fin, il sait que la cité était R'lyeh, que ses effroyables habitants étaient les Larves Stellaires et que Cthulhu lui-même, on le suppose, réside sur le plus haut pic de la ville.

La salle secrète C

Cette salle est vide, à l'exception d'un piédestal de 3 mètres de haut. Si les Investigateurs, d'une façon ou d'une autre, réussissent à trouver une position qui leur permet de voir le sommet du piédestal, ils voient une plaque apparemment faite d'or brut de 15 cm de diamètre et de 2,5 cm d'épaisseur. Cette plaque est gravée d'un sceau particulier de la forme d'une étoile (c'est un Signe des Anciens). Elle pèse un peu plus de 6 livres 1/2 et rien que sa teneur en or vaut 2 000 dollars aux Etats-Unis.

La salle secrète D

Celle-ci contient une grande statue de Cthulhu faite de ce même matériau vert-bleu putride que l'autel. Voir cette statue coûte 0/1D4 point de SAN. Cette statue est le centre de la puissance du sanctuaire. Si elle était désactivée d'une façon ou d'une autre (peut-être en mettant des Signes des Anciens sur les quatre murs, le plancher et le plafond de la pièce?), tous les zombies qui se promènent dans la vallée tomberaient sur le sol, inertes. Le masque perdrait aussi son pouvoir magique, l'hémisphère rempli de brûme s'engourdirait et deviendrait complètement immobile, et la Créature Gardienne cesserait d'être une statue et elle serait libérée définitivement dans le monde.

LE SANCTUAIRE EST

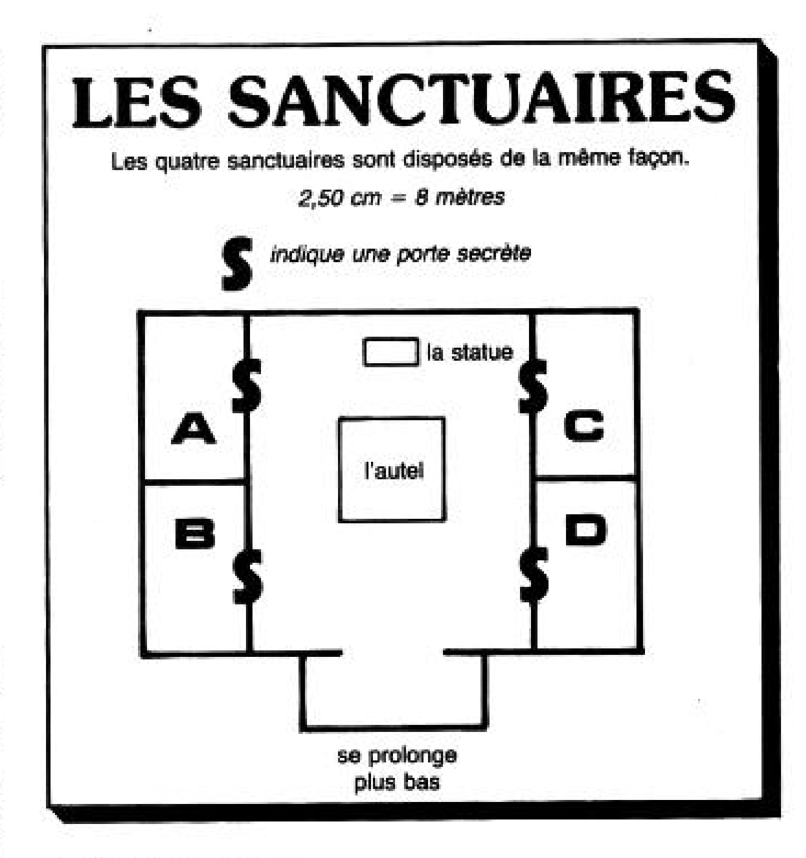
Ce sanctuaire est consacré à Cthugha, une entité bouillante et gazeuse de l'espace intersidéral. Les murs, le plancher et l'autel à l'intérieur sont faits d'un matériau rouge-orangé qui est chaud au toucher. Derrière l'autel il y a une représentation stylisée en argent d'un grand feu.

Cette statue a une TAI de 16 (à peu près 115 kg si les Investigateurs devaient essayer de la déplacer), 35 points de Vie et 30 points d'Armure (s'il essayaient de l'endommager). Exception faite de sa couleur, l'autel est semblable à celui qui est dans le sanctuaire Ouest. Si on appuie dessus, on peut entendre un léger craquement ou grésillement, mais il ne se produit rien d'autre. Cet autel ne ressuscite pas les morts. Si l'autel a un pouvoir spécial, les Investigateurs ne peuvent découvrir lequel à moins que le Gardien veuille bien en inventer un.

On peut tourner l'autel dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, tout comme dans le sanctuaire Ouest. Si l'on fait cela, la statue en argent derrière l'autel se transforme en flamme vivante. Elle attaque immédiatement à moins que le mot «Cthugha» lui soit directement adressé moins de 5 minutes avant que l'autel ait été tourné.

La flamme vivante

Cette créature est une boule enflammée transparente graisseuse et fumeuse. Elle flotte de façon stable dans l'air et essaie d'engloutir tout ce qui l'importune. Si elle attaque, ou si elle est attaquée, elle se bat toujours jusqu'à ce qu'elle soit vaincue ou qu'elle ait tué tous ses assaillants. Elle poursuivra les Investigateurs jusqu'au dehors et dans la vallée s'il le faut. Elle n'essaiera pas de voler au-dessus du lac, mais il se pourrait qu'elle attende sur le rivage que les Investigateurs débarquent, puisqu'elle renouvelle son attaque. Ses points de Vie sont déterminés seulement en fonction de sa CON. Ils ne sont pas affecté par sa TAI.



LA FLAMME VIVANTE

FOR N/A CON 35 TAI 16 INT 9 POU 14
DEX 19 PdV 35 Déplacement 9/en volant

Perte de SAN: 0/1D6.
Toucher 90%, 4D6 de dommages.
Jet de flamme 60%, 3D6 de dommages.

NOTE: La créature enflammée peut attaquer soit en cherchant simplement à engloutir une victime, soit en crachant de la flamme sur une victime. Lancer une flamme de cette façon lui coûte un Point de Magie à chaque fois et elle a une portée de 10 mètres. Chaque Point de Magie supplémentaire utilisé augmente la portée de 10 mètres. Elle peut cracher à chaque round autant de flammes qu'elle le désire mais toujours en fonction de son nombre de Points de Magie.

ARMURE: Aucune, mais les armes à feu ne peuvent lui faire aucun mal. L'eau lui cause des dommages à raison de 1 point pour 2 litres. Un seau de sable lui cause 1D3 point de dommages, et ainsi de suite. Si elle est détruite, elle ne laisse aucune trace derrière elle.

La salle secrète A

Cette salle ne contient qu'une petite table en pierre sur laquelle se trouve un objet admirablement fait, ressemblant à une poignée d'épée. Si on la prend, celui qui la tient reçoit une impulsion brûlante qui stimule ses sens et ses muscles. S'il garde ce contact avec l'épée une journée entière, il se met à transpirer et finalement se retrouve dans un état comateux. Après quelques minutes d'inconscience, il se rétablit, mais a perdu 1 point de sa FOR, CON, INT, POU, DEX et APP. Tant qu'il tient l'épée, il obtient aussi les pouvoirs magiques suivants:

1) La lame est une arme ensorcelée (faisant 1D8 + 1 points de dommages). Si le joueur dépense 1 Point de Magie, il peut provoquer le fait que celle-ci étincelle d'un jaune vif pendant les 70 minutes qui suivent. tant qu'elle est ainsi animée, la lame fait 3D6 points de dommages, sur un toucher réussi, à tous les êtres sensibles aux dommages causés par le feu. Quant à la poignée de l'épée, elle reste toujours à une température qui permette qu'on puisse la tenir.

2) Il peut mentalement invoquer les Vampires de Feu au coût de 1 Points de Magie par Vampire. Ce pouvoir n'est efficace que lorsque Fomalhaut est au-dessus de l'horizon et qu'on la voit à l'œil nu (c'est-à-dire durant les nuits claires, entre le mois d'août et celui de décembre).

3) Il peut envoyer des messages télépathiques aux Vampires de Feu à moins de 100 mètres.

4) En faisant que la pointe de l'épée touche un objet, celui qui la manie peut faire démarrer à volonté un petit feu au contact de toute matière non-inflammable.

5) Les températures réelles (en Fahrenheit) sont ressenties par lui comme si elles étaient diminuées de moitié. Ainsi, quand il fait 120 degrés dehors, c'est comme si pour lui il ne faisait que 60 degrés. Si la température descend à 20 en-dessous de zéro, il lui semble qu'il ne fait que 10 degrés en-dessous de zéro. Il perd 1 point de moins pour tout dommage par le feu ou brûlure.

A chaque fois que la personne prend l'épée, elle doit réussir un jet de SAN ou perdre 1D3 point de SAN. Quand sa SAN est à zéro, elle devient un esclave fervent de Cthugha et tente de s'immoler elle-même. Si elle réussit, elle se transforme en Vampire de Feu. Le personnage ne devrait pas être tenu au courant de ce dernier effet.

La salle secrète B

Cette salle contient un hémisphère jaune incandescent semblable à celui qui est dans la salle correspondante du Sanctuaire ouest. Quiconque le regarde fixement en se concentrant perd 1 Point de Magie et une vision lui est accordée.

LA VISION DU SANCTUAIRE EST

Vous glissez en volant dans un néant obscur, illuminé seulement par des éclairs sporadiques. Il vous semble être dans l'espace intersidéral. Tandis que vous volez, vous voyez une planète verte et vous vous dirigez vers elle. Cette planète a des cieux bleus, des montagnes, des vallées, des rivières, deux lunes colorées, et de belles, mais étranges, forêts d'une végétation d'un vert velouté. Tandis que vous volez lentement au-dessus d'un lac d'une vallée, le ciel devient rouge et un immense jet de flamme jaillit au-dessus du sommet de la montagne la plus proche. D'abord vous pensez que c'est un volcan, puis vous réalisez que ce jet n'est qu'une des tentacules d'une créature de taille inimaginable exsudant au-dessus de la montagne. Davantage de pseudopodes apparaissent et la montagne se dessèche, elle devient noire et d'aspect effroyable. Voir le monstre de feu coûte 1D3 / 1D20 point de SAN. Le monstre enflammé glisse au pied de la montagne en étendant en avant ses pseudopodes pointus et en les pliant de nouveau et transforme, en la carbonisant, toute la végétation de couleur veloutée en monstruosité noire. La rivière de la vallée entre en ébullition. Alors vous vous évanouissez.

Si le spectateur réussit un jet de Compétence en Connaissance du Mythe de Cthulhu après que la vision ait pris fin, il sait que l'immense entitée enflammée était Cthugha et il peut probablement deviner que la vision montrait une visite de Cthugha dans quelque monde infortuné.

Salle secrète C

Cette salle est la même que la salle correspondante au Sanctuaire Ouest, avec, aussi, le piédestal portant le Signe d'or des Anciens.

Salle secrète D

Cette salle contient une grande statue de Cthugha faite de la même matière orange à tons chauds que l'autel. Voir cette statue coûte 0/1 point de SAN. Cette statue est le centre de la puissance du sanctuaire et si elle était d'une façon ou d'une autre désactivée (peut-être en plaçant un Signe des Anciens sur les quatre murs, le plancher et le plafond?), l'épée perdrait son pouvoir magique, l'hémisphère rempli de buée s'engourdirait et il deviendrait inerte, le matériau orange-rouge dont le sanctuaire est fait deviendrait froid et la Flamme Vivante cesserait d'être une statue et elle serait définitivement relâchée dans le monde.

LE SANCTUAIRE NORD

Cet édifice est relié à Celui Qui Ne Doit Pas Etre Nommé. Les murs, le plancher et l'autel sont faits d'un métalloïde bleu-clair. Derrière l'autel se trouvent 4 statues d'argent, représentant des monstres ailés effrayants. Un jet réussit de Connaissance en Mythe de Cthulhu permet d'identifier des Byakhees. Chaque statue a une TAI de 20 (à peu près 160 kg) (si les Investigateurs voulaient les déplacer), 17 points de Vie et 30 points d'Armure (s'ils voulaient l'endommager). Excepté sa couleur, l'autel est le même que celui du Sanctuaire Ouest. Si on appuie dessus, et qu'on reste appuyé pendant quelques minutes, des cristaux de glace commencent à se former dans les coins de l'autel, mais rien d'autre ne se passe. Cet autel ne réanime pas les morts. Le pouvoir qu'il peut avoir reste un mystère à moins que le Gardien désire en inventer un.

On peut tourner l'autel en sens inverse des aiguilles d'une montre pour que les portes secrètes s'ouvrent, comme dans le Sanctuaire Ouest. Si l'on fait cela, les statues en argent derrière l'autel se transforment en Byakhees vivants. Ils n'attaquent jamais à moins que le nom d'Hastur n'ait été prononcé à l'intérieur de la salle moins de 6 heures avant ou bien s'ils sont menacés. Notez qu'à la différence des autels Ouest et Est, dire le nom du dieu protecteur provoque une attaque, au lieu de l'empêcher. Les Byakhees attaqueront bien sûr s'ils sont menacés.

Les Byakhees

Ce sont des créatures osseuses et répugnantes dont la peau semble être putréfiée. Si elles attaquent ou si elles sont attaquées, elles se battent jusqu'à ce que toutes soient détruites ou que tous leurs assaillants soient tués. Elles chasseront les Investigateurs jusqu'au-dehors s'il le faut. Si un Investigateur à n'importe quel moment a prononcé le nom d'Hastur, elles le poursuivront jusqu'aux confins de la terre.

FOR 20	CON 13	TAI 20	INT 10	POU 10
DEX 14	PdV 17	Déplacement 5/20 en volant		

Perte de SAN : 1/1D6.

Pattes (2 attaques / round) 60%, 2D6 points de dommages, Morsure 60%, 2D6 points de dommages + aspiration du sang.

NOTE : Un Byakhee peut ou frapper avec les pattes ou mordre. S'il mord il ne lâche pas sa victime et se met à lui aspirer son sang à une vitesse de 1D6 point de FOR par round.

ARMURE : 2 points de peau coriace.

1er Byakhee
DEX 14, PdV 17.

2ème Byakhee
DEX 14, PdV 17.

3ème Byakhee
DEX 14, PdV 17.

4ème Byakhee
DEX 14, PdV 17.

La salle secrète A

Sur la table de cette salle il y a un objet bleu-ardoise long environ de 15 cm, de la forme d'un cigare qu'un examen attentif révèle être un sifflet. Si on le prend, celui qui le tient tombe immédiatement dans l'inconscience, comme s'il avait été assomé. Si on lui enlève le sifflet des mains, il se relève au bout de quelques minutes. Si son corps inanimé reste en contact avec le sifflet une journée entière, il reprend conscience en fin de journée, au moment où il a perdu 2 points de FOR, de CON, d'INT, de POU, de DEX et d'APP.

Il peut aussi maintenant tant qu'il est en contact avec le sifflet, utiliser les pouvoirs magiques suivants.

1) Le vide ne lui nuit pas et il peut aller dans l'espace extra-atmosphérique sans se faire mal.

2) Il peut invoquer un Byakhee en jouant du sifflet 5 minutes par Byakhee. On ne peut agir ainsi que lorsque Aldebaran est au-dessus de l'horizon et qu'on la voit à l'œil nu (durant les nuits claires, entre septembre et avril).

3) Il peut utiliser, en soufflant dedans et en se concentrant, le sifflet pour transmettre des messages compréhensibles à n'importe quel Byakhee qui se trouve à portée de voix.

4) En soufflant dans le sifflet et en dépensant un Point de Magie par round, le joueur peut voler sur des courtes distances à la vitesse de 10 mètres par round. Il ne peut voler que tant qu'il souffle dans le sifflet; dès que le joueur manque de souffle ou de Points de Magie, l'effet s'interrompt. Pour maintenir son souffle, au deuxième round de musique, celui qui joue doit faire un jet de dé égal ou inférieur à sa CON x 5. Au 3ème round, il doit faire un jet de dé égal à sa CON x 4, puis sa CON x 3, et ainsi de suite. Sa chance de réussir ne va jamais en dessous de sa CON x 1.

A chaque fois que la personne se sert du sifflet, elle doit réussir un jet de SAN, sinon elle perd 1D6 point de SAN. Quand SAN est à zéro, elle devient un exclave fervent de celui qui ne doit pas être nommé et lentement (après quelques mois) ses membres deviennent des apanages mous, sa bouche et son corps se couvrent d'écailles galeuses. Finalement, elle devient un monstre difforme. Le personnage ne devrait pas être tenu au courant de ce dernier effet.

La salle secrète B

Cette salle contient un hémisphère jaune incandescent semblable à celui de la salle correspondante du Sanctuaire Ouest. Quiconque regarde dans l'hémisphère en se concentrant perd 1 Point de Magie et une vision lui est accordée.

LA VISION DU SANCTUAIRE NORD

Vous flottez au-dessus d'un paysage étrange fait de noirs rochers en forme de volutes et de lacs d'un gris huileux. Un grand soleil orange lugubre et lourd bouillonne au-dessus de vous. Tandis que vous passez au-dessus d'une immense mer, vous pouvez voir une grande créature octopode qui remonte en flottant à la surface de l'eau. Elle est toute ratatinée et malformée avec tant de furoncles qu'il est impossible de dire lesquels sont les yeux (s'il y en a). De nombreux tentacules pointent en parasites du corps bouffi. Il est clair que la créature mesure plusieurs centaines de mètres de large. Un visage hideux difficilement supportable commence à apparaître, enfoui sous l'horrible forme, mais juste avant de devenir fou, à cet effroyable spectacle, vous vous évanouissez. La perte de SAN est de 1D6/1D20.

Si le spectateur réussit un jet de Connaissance en Mythe de Cthulhu avant que la vision ne prenne fin, il sait que l'endroit qu'il a vu était le Lac de Hali, un endroit dont on sait que Celui Qui ne Doit Pas Etre Nommé à l'habitude de fréquenter. Cette créature sous-marine est justement un des monstres cauchemardesques qui infestent ce lac lugubre.

La salle secrète C

Cette salle est semblable à la salle correspondante du Sanctuaire Ouest, et elle possède aussi un Signe des Anciens.

La salle secrète D

Celle-ci contient une grande statue de Celui Qui ne Doit pas Etre Nommé, faite du même métalloïde bleu-clair que l'autel. Voir cette statue coûte O/1D8 point de SAN. Cette statue est le centre de la puissance du sanctuaire et si elle était d'une façon ou d'une autre désactivée (peut-être en plaçant un Signe des Anciens sur les quatre murs, le plancher et le plafond?), le sifflet perdrait son pouvoir magique, l'hémisphère rempli de buée s'arrêterait de fonctionner et le Byakhee cesserait d'être une statue et retournerait sur le champ à Aldebaran.

LE SANCTUAIRE SUD

Cet édifice est lié à un grand Ancien que l'humanité ne connaît pas encore. A l'intérieur du sanctuaire, il fait sombre et l'ambiance est claustrophobique, même si la lumière du jour remplissait le lieu. Toute source de lumière apportée à l'intérieur se ternit mystérieusement et n'éclaire que très peu. Tout ce que l'on peut voir des murs et de l'autel est une couleur noire-foncée. Il n'y a pas de statue derrière l'autel. Peut-être qu'elle fut détruite ou enlevée il y a déjà longtemps.

Excepté pour la couleur, l'autel est le même que celui du Sanctuaire Ouest. Si on appuie sur l'autel plus de 30 secondes, un monstre émerge du mur arrière du sanctuaire. Dès qu'il sent la présence humaine, il attaque. L'autel ne ressuscite pas les morts.

On peut tourner l'autel dans le sens inverse des aiguilles d'une montre pour ouvrir les portes secrètes, comme dans tous les autres sanctuaires.

La créature invoquée par l'autel

Ce monstre est un sac rêche et flasque de peau avec une bouche grande ouverte pleine de bave et un seul bras avec lequel il se traîne sur le sol. Il attaque toujours à moins qu'un membre de la Grande Race de Yith se trouve là. Il sortira du sanctuaire, s'il le faut, pour chasser les Investigateurs.

La créature laisse une trace de bave derrière elle quand elle se déplace qui n'est tout à fait sèche qu'au bout de quelques jours. Toute flore touchée par la bave se flétrit et meurt et si un Investigateur en touche, il doit résister avec sa CON contre un poison de virulence 8. S'il ne résiste pas, il reçoit 8 points de dommages. S'il résiste il reçoit un point. Cette règle s'applique de la même façon dans le cas, par exemple, où un Investigateur a marché dans la traînée baveuse avec des bottes étanches et qu'il touche ensuite ses bottes humides en les enlevant.

FOR 34	CON 50	TAI 40	INT 2	POU 20
DEX 7	PdV 45	Déplacement 6		

Perte de SAN: 1/1D10.

Bras 70%, 5D6 de dommages.

ARMURE: 8 points de peau rugueuse.

La salle secrète A

Sur la table de cette salle il y a un cylindre beige d'environ 2,5 cm de diamètre et 45 cm de long. Si on le prend, celui qui le tient, peut ressentir une sensation de picotement dans sa main et il remarque, sans ressentir la moindre douleur, que la peau qui est en contact avec le bâton prend une teinte noire terne, d'un ton tout à fait différent de celui des Noirs. S'il lâche le bâton, la transformation s'arrête. Le processus est irréversible sauf si l'on pratique une intervention chirurgicale et que l'on fait une greffe sur la peau endommagée. S'il reprend de nouveau le bâton, la transformation de la couleur de sa peau reprend là où elle s'était interrompue. Quand l'effet atteint sa chevelure, il perd des mèches de cheveux. Finalement il se retrouve chauve et sa peau a entièrement pris une teinte violet-noire. Il faut une journée entière pour que la transformation se fasse complètement. En fin de transformation, celui qui tient le cylindre s'évanouit et reste ainsi pendant quelques minutes. Quand il revient à lui, il a perdu 1 point de sa FOR, CON, INT, POU, DEX et APP.

Il peut aussi utiliser les pouvoirs magiques suivants tant qu'il tient la baguette :

1) Ses points de Magie se reconstituent à la nuit noire à une vitesse 10 fois plus élevée que la vitesse normale.

2) Il peut créer à volonté une Porte donnant sur n'importe quel lieu qu'il sait situer, en brandissant la baguette et par la dépense définitivement du POU approprié. Il peut refermer la Porte à volonté et faire cela lui redonne la moitié du POU qu'il avait perdu en l'ouvrant (arrondir les fractions au chiffre supérieur).

3) Sur la terre, il sait toujours où se trouve le nord. Quand il n'est pas sur terre, celui qui tient la baguette sait toujours dans quelle direction la terre se situe.

Chaque semaine après avoir reçu ces pouvoirs, il doit réussir un jet de SAN sinon il perd 1 point de SAN. Quand sa SAN est à zéro, il tombe malade et se retrouve dans un état léthargique. Bientôt ses bras et jambes se flétrissent et se détachent de son torse et ses yeux s'enfoncent dans leurs orbites. Au cours de l'année suivante, il finit par se transformer petit à petit en un énorme ver. On ne devrait pas parler de ce dernier effet au personnage.

La salle secrète B

Cette salle contient un hémisphère jaune incandescent semblable à celui qui se trouve dans la salle correspondante du Sanctuaire Ouest. Quiconque regarde dans l'hémisphère en se concentrant perd 1 Point de Magie et une vision lui est accordée.

LA VISION DU SANCTUAIRE SUD

Vous vous trouvez loin dans l'espace et vous voyez une planète blanche et bleue. Un jet de Connaissance réussi vous permet de réaliser que cette planète est la terre. Tandis que vous la contemplez, une autre planète s'approche en tournant dans l'espace vers la terre. Cette deuxième planète est plus petite que la terre. Elle est d'une horrible couleur rouge avec de légères fêlures noires ici et là à sa surface. On peut voir aussi 2 océans verts et limpides. Tandis qu'elle s'approche de la terre, vous êtes choqués de voir que les mers, soudain, se referment mais vous comprenez la vérité : elle a fermé les yeux quand elle a vu la terre approcher! Tandis que l'univers cauchemardesque roule près, plus près de la terre, vous vous évanouissez.

Un jet réussi en Connaissance du Mythe de Cthulhu apprend au joueur que l'horrible créature-planète a dû être, antérieurement, un Grand Ancien inconnu.

La salle secrète C

Cette salle est semblable à la salle correspondante du Sanctuaire Ouest. Il y a aussi à l'intérieur un Signe des Anciens en or.

La salle secrète D

Elle contient une grande représentation d'une sphère rouge sur un piédestal. Elle est recouverte de légères fissures noires et on voit dessus deux surfaces vertes semblables à des yeux. Cette statue est le centre de la puissance du sanctuaire et si on la désactivait d'une façon ou d'une autre (peut-être en plaçant un Signe des Anciens sur les quatre murs, le plafond et le sol?), le bâton perdrait son pouvoir magique, l'hémisphère rempli de buée s'arrêterait de tourner, et l'autel perdrait le pouvoir d'invoquer des démons de l'Au-Delà.

RECOMPENSES

Réussir à détruire une statue d'un Grand Ancien, ou lui supprimer d'une autre façon sa puissance donne à chaque participant 1D3 point de SAN. Détruire la Créature-Gardienne, la Flamme Vivante ou les quatre Byakhees qui se trouvent dans leur sanctuaire respectif donne à chacun des participants 1D10 point de SAN. Détruire tous les zombies en supprimant le pouvoir de la statue de Cthulhu permet à chaque participant de recevoir 1D10 point de SAN supplémentaires.

Les zombies

Ce sont des zombies ordinaires, comme on les décrit p. 30 du Guide des Années 20 de l'Appel de Cthulhu. Cela coûte 1/1D8 point de SAN de voir un zombie.

Dans les combats, les zombies essaient d'agripper et d'étrangler leur victime. Une fois qu'ils ont saisi quelqu'un, ils peuvent ensuite l'étrangler tout en le mordant. Utiliser les règles pour étranglements p. 18 de l'Appel de Cthulhu.

1er zombie
FOR 15 DEX 7 PdV 14
Empoigner 35%, étrangler
mordre 100%, 1D4 de dommages pour l'ennemi saisi.

2ème zombie
FOR 17 DEX 5 PdV 15
empoigner 25%, étrangler
mordre 100%, 1D6 de dommages pour l'ennemi saisi

3ème zombie
FOR 21 DEX 8 PdV 12
empoigner 40%, étrangler
mordre 100%, 2D6 de dommages pour l'ennemi saisi

4ème zombie
FOR 23 DEX 5 PdV 15
empoigner 25%, étrangler
mordre 100%, 2D6 de dommages pour l'ennemi saisi

5ème zombie
FOR 15 DEX 10 PdV 14
empoigner 35%, étrangler
mordre 100%, 1D4 de dommages pour l'ennemi saisi

6ème zombie
FOR 15 DEX 10 PdV 18
empoigner 50%, étrangler
mordre 100%, 1D4 de dommages pour l'ennemi saisi

7ème zombie
FOR 6 DEX 9 PdV 13
empoigner 45%, étrangler
mordre 100%, 1 point de dommages pour l'ennemi saisi

8ème zombie
FOR 15 DEX 11 PdV 16
empoigner 55%, étrangler
mordre 100%, 1D4 de dommages pour l'ennemi saisi

9ème zombie
FOR 24 DEX 9 PdV 13
empoigner 45%, étrangler
mordre 100%, 2D6 de dommages pour l'ennemi saisi

10ème zombie
FOR 18 DEX 4 PdV 14
empoigner 20%, étrangler
mordre 100%, 1D6 de dommages pour l'ennemi saisi

11ème zombie
FOR 17 DEX 5 PdV 14
empoigner 25%, étrangler
mordre 100%, 1D6 de dommages pour l'ennemi saisi

12ème zombie
FOR 21 DEX 8 PdV 19
empoigner 40%, étrangler
mordre 100%, 2D6 de dommages pour l'ennemi saisi

La menace souterraine

Introduction

Les intrépides Investigateurs ont lu un intéressant article de journal sur le nord Michigan. Là, dans la ville de Winnemuck, de légers tremblements de terre ont grondé. Puisqu'il n'y a pas de ligne de faille dans la région, c'est pour le moins inhabituel. L'article rapporte que les habitants ont été pris de panique devant les événements et il décrit leur terreur de façon saisissante.

Les Investigateurs peuvent entrer dans cette investigation d'une des trois manières suivantes: une université avec laquelle ils sont en relation pourrait les envoyer voir ce qui ce passe; quelqu'un du Michigan pourrait leur demander de venir à l'aide. Il a entendu parler de la compétence des Investigateurs en phénomènes paranormaux («si ça n'est pas un phénomène paranormal, qu'est-ce que c'est?»); ou alors quelque chose dans la description de l'épouvante des citadins pourrait frapper les Investigateurs par son côté exceptionnel et les inciter à entreprendre par eux-mêmes un examen plus approfondi.

Information du Gardien

Un prêtre des Grands Anciens est en train de construire un nid d'horribles monstres dans une caverne près du Lac Supérieur. Ce sont les travaux d'excavation et les monstrueux rituels souterrains qui sont à l'origine des tremblements de terre. Le prêtre projette d'utiliser les monstres pour empêcher l'accès à la petite péninsule où se trouve Winnemuck et de la détruire. A la suite de quoi il a l'intention de faire venir les adorateurs de Cthulhu du monde entier pour qu'ils s'installent à cet endroit et accomplissent des rituels d'une grande ampleur dans un effort, pas si désespéré que ça, de faire revivre Cthulhu et sa descendance avant le moment prévu.

WINNEMUCK

Dans la ville de Winnemuck, aucun des citadins ne désire parler des tremblements de terre à moins qu'un Investigateur ne réussisse un jet de Baratin ou de Droit. Un jet de Droit réussi signifie que les Investigateurs parviennent à insinuer que le citadin pourrait avoir des ennuis s'il cache des informations. Si l'un des deux jets réussit, le citadin déclare «je pensais que cela pourrait en arriver là, bien que lorsque nous avons conduit Bill en-dehors de la ville, j'espérais que les événements prendraient fin. Pour sûr, j'espère que les tremblements sont naturels et normaux, comme cherchent à le prouver les scientifiques, mais j'ai bien peur qu'ils ne le soient pas.» Après avoir dit cela, il refusera d'en dire plus — (En réalité, il en sait un peu plus sur la question). Si un Investigateur réussit un jet de Baratin ou d'Eloquence, tout de suite après que le citadin s'arrête de parler, et dit quelque chose du style «Bill qui?», il se peut que l'autre réponde, troublé, «Bill Whittaker, bien sûr». Puis il se mettra en colère et refusera d'en dire davantage aux Investigateurs.

Une carte de la ville achetée à la mairie (un exemplaire vaut 25 cents) indique une ancienne route appelée «Route de Whittaker» menant à l'extérieur de la ville en direction du Lac Supérieur. L'employé municipal assurera aux Investigateurs, à maintes reprises, qu'aucun Whittaker ne vit actuellement dans la ville même si ceux-ci ne lui posent pas la question. Une carte du comté disponible au siège du comté (elle coûte 50 cents) indique que la route mène à la rive du Lac Supérieur en passant à travers une forêt dans laquelle est située une ferme. Personne au siège du comté ne sait quelque chose à propos de la route et des Whittaker et ils essaient tous de minimiser l'importance des tremblements de terre par peur que les touristes et immigrants puissent être trop effrayés pour venir en ville.

Au poste de police (il faut un jet de Droit ou de Discussion pour obtenir des renseignements), il y a un document datant du 12 août 1916, spécifiant que Dolly Hackens, Buddy Perklette et Maxwell Einsenstein furent arrêtés pour voies de fait sur l'accusation d'un certain J. W. Whittaker, mais par la suite, celui-ci refusa de confirmer ses accusations. Si les Investigateurs enquêtent sur ces gens, ils découvriront que Dolly Hackens s'est noyée dans le Lac Michigan 2 mois après, que Buddy Perklette est mort d'un arrêt cardiaque en janvier 1917 (il avait 24 ans) et que Maxwell Einsenstein a été enfermé dans l'asile d'Etat en mars 1917, où il mourut en délirant en décembre 1919. On peut trouver ces derniers renseignements auprès des familles respectives des victimes ou, pour Perklette et Hackens, au bureau du coroner.

Le bureau de «l'Abeille» de Winnemuck, journal local (pour y entrer, réussir un jet d'Eloquence), possède de vieux numéros datant de 1910, quand le journal commença de paraître. Avant cette date, Winnemuck n'avait pas de journal. Un jet réussi de Bibliothèque donne la possibilité à l'Investigateur de trouver un journal datant du 15 août 1916, dans lequel se trouve une «lettre à l'éditeur» signée par un certain Bill W. Cette longue lettre embrouillée et pleine de diversions accuse les bons citoyens de Winnemuck de garder les yeux fermés sur les voyous qui s'introduisent dans sa propriété, la saccagent et lui causent toutes sortes de tracasseries. Il termine la lettre en disant: «si ces agressions ne s'arrêtent pas, il se produira le pire pour la commune entière. Les petits incidents qui se sont déjà produits jusqu'à maintenant pourraient aller en empirant et je peux vous promettre que mes appels à la justice ne seront pas vains. Il se peut que je m'en aille, mais pas pour longtemps. Sincèrement Vôtre. Bill W.»

L'ancienne route

Si les Investigateurs montent la Route de Whittaker pour aller à la vieille ferme, il se passera quelque chose. S'ils sont en voiture, après 2 km ou 3 de route accidentée, le chemin devient trop boueux pour que la voiture puisse avancer et le groupe doit marcher à travers bois. S'ils y vont à cheval, les chevaux refusent catégoriquement d'entrer dans les bois et donc les Investigateurs doivent là aussi aller à pied. Il faut 4 heures de marche à travers l'épaisse forêt pour arriver à la ferme. Si les Investigateurs se trouvent dans les bois à la tombée de la nuit, qu'ils aillent à la ferme ou qu'ils en reviennent, ils peuvent entendre des hurlements aigus venant de l'ouest (voir le paragraphe «Les Pierres Dressées», ci-dessous). La piste boueuse de la route va de la ferme au rivage du Lac Supérieur, environ 1,5 km plus loin.

LA FERME

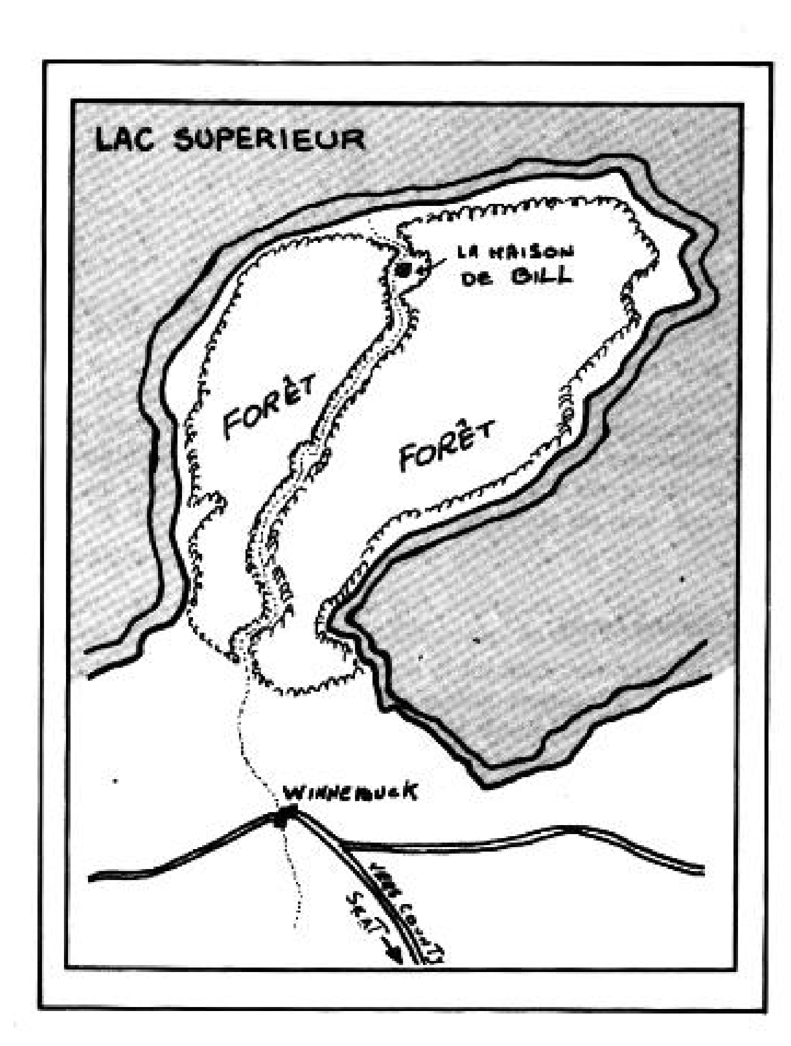
La ferme est abandonnée depuis 1918. Des arbrisseaux touffus poussent contre la porte de devant. Une écurie s'est à moitié effondrée. Tous les bardeaux du toit se sont envolés, ils sont par-terre dans la cour, et toutes les vitres de la maison ont été cassées. Un terrain jauni d'un hectare 1/2 recouvert de jeunes arbres s'étend derrière la maison. De l'arrière-cour de la maison part une piste d'animal qui mène dans l'épaisse forêt.

A l'intérieur de cette maison de plain-pied, il y a 3 pièces. La salle de séjour possède une petite cheminée de pierre. Le corps desséché d'un lapin, tordu et convulsé comme s'il était mort dans de douloureux spasmes, gît sur le sol de la cuisine. Il y a partout de vieux meubles cassés, et certains murs sont minés par des trous.

Si l'on réussit un jet de Trouver Objet Caché, on peut voir dans le trou d'un mur le coin d'un livre. Si un Investigateur parvient, à travers des toiles d'araignées, à se saisir du livre, il est alors piqué par une veuve noire. S'il ne tient pas compte de la piqûre et s'empare malgré tout du livre, il est à nouveau piqué. S'il retire immédiatement son bras après avoir reçu la première piqûre, il n'est plus piqué. Plusieurs veuves noires vivent dans le trou, et toute tentative violente de les tuer détruit aussi le livre. Quand le personnage enlève sa main, on voit l'araignée qui s'accroche à son bras et qui se faufile le long de sa manche. Un jet d'1D100 égal ou inférieur à sa DEXx5, la déloge et il est alors facile de l'écraser. Si le personnage rate son jet de DEX, il est piqué de nouveau à chaque round jusqu'à ce que son joueur réussisse un jet de Chance (à ce moment-là, il a réussi à déloger l'araignée et à l'écraser).

Chaque piqûre d'une veuve noire injecte à la victime un poison d'une force de 1D10 (pour le traitement voir la Compétence « Traiter Empoisonnement » dans les règles). Confronter toutes les puissances vénimeuses des piqûres séparément à la CON de la victime sur la Table de Résistance. Si la CON de la victime triomphe, celle-ci éprouve seulement une douleur. Le poison ne commence à faire de l'effet que 1D3 heures après que l'Investigateur ait été piqué. Alors, il éprouve des crampes abdominales, des difficultés respiratoires, des nausées et ainsi de suite. Moins d'une heure après qu'il ait commencé à ressentir la douleur, il ne pourra plus marcher (se rappeler qu'il y a 4 heures de marche de la ferme à Winnemuck). Si la nocivité du venin est assez forte pour tuer la victime, celle-ci meurt 3D10 heures après avoir été piquée. Si le personnage survit, il se rétablit tout à fait au bout de ce délai. De toute façon, si la puissance totale du venin est moins élevée que la CON du personnage, celui-ci n'est pas incapacité et peut marcher de nouveau 1D3 + 3 heures après avoir été piqué. Toute perte de Points de Vie à cause du venin se prolonge plus longtemps et le dommage ne disparaît qu'à la vitesse de 1 point par jour. Si la victime trouve un hôpital dans les six heures, alors son corps se purge automatiquement de 12 points de puissance vénimeuse en plus de toute tentative de « Traiter Empoisonnement » que les Investigateurs font.

Le livre caché dans le mur est une copie des Révélations de Glaaki (l'édition anglaise standard). Le titre est visible au dos du livre et, même un court survol du livre informe le lecteur qu'il peut lui en coûter de sa Santé Mentale s'il le lit en entier.



LES PIERRES DRESSEES

La piste d'animal derrière la ferme serpente sur plusieurs kilomètres à travers bois, aboutissant finalement à une clairière, dans laquelle se dressent quelques mégalithes, et un rocher cubique et coloré placé au centre. Si les personnages débouchent ici après la tombée de la nuit, une cérémonie est en train de se dérouler. Si les personnages suivent le hurlement aigu signalé plus haut, ils aboutissent aussi à cet endroit.

Pendant la journée, il n'y a rien ici de sinistre, excepté l'autel. Un jet de Zoologie réussi indique que c'est du sang qui colore le rocher et que la substance carbonisée, perforée et lacérée qui entoure le pied de l'autel est en fait de la chair de bovin. Un Jet de Géologie réussi indique (du fait de la profondeur où le sol a été imprégné) que de grandes quantités de sang ont été versées ici.

La nuit, l'équipe est impressionnée par des torches disposées tout autour de l'autel et les Investigateurs voient une vache, maintenue contre la pierre par sa longe, qui roule des yeux terrifiés.

Si les Investigateurs arrivent avant la nuit et attendent le crépuscule, le prêtre les repère à travers son judas et ne sort pas pour disposer les torches ou pour aller chercher la vache. Mais la cérémonie commence de la même façon.

La « cérémonie » est constituée comme il a été dit précédemment par des hurlements aigus mais les Investigateurs placés tout près peuvent percevoir des mots: « Ia, Ia, Shub-Niggurath, La Chèvre Noire des Bois avec un Millier de Chevreaux! Iar! Mnarh'lu W'gahnag! Thnarolo yoranalakh Sirrharie! Sirrharie! Ymokh'nal noh'iklom! Noh'iklom raj'annigh! Ia! Ia! Shub-Niggurath! Thnarlo yoranalkah! La Chèvre! La Chèvre des Bois! Accepte, maintenant mes sacrifices! »

Un jet réussi d'Ecouter indique aux Investigateurs que la psalmodie vient de derrière l'autel où quelques pierres habilement disposées et un trou dans le sol empêchent de voir ce qui s'y passe à moins de pénétrer dans la clairière. Si quelqu'un est assez fou pour marcher à découvert, la psalmodie s'interrompt et un silence de mort s'étend sur les bois. Si l'Investigateur va à un endroit d'où il peut voir derrière l'autel, une silhouette en robe surgit du trou et lui saute à la gorge. Si plusieurs Investigateurs entrent dans la clairière, la silhouette se jette sur celui qui est le plus lourdement armé (dans l'ordre: fusils de chasse, carabines, pistolets). La DEX du prêtre est de 17 et, à moins que la DEX de la victime soit de 17 ou plus et que son pistolet soit prêt et déjà braqué, l'Investigateur-victime ne peut tirer qu'une fois avant d'être accroché.

Le prêtre (jadis Bill Whittaker) est une Goule, que l'on peut reconnaître à ses haillons et aussi à la montre qu'il porte toujours avec inscrit dessus le nom de « Bill Whittaker ». Découvrir cela ajoute 1% à la Connaissance en Mythe de Cthulhu et coûte 0/1D3 point de SAN.

Si Bill est tué, sa robe tombe en s'ouvrant et les Investigateurs peuvent bien le contempler (ce qui leur coûte 0/1D6 point de SAN). S'il n'est pas tué et réussit à tuer sa victime, il bondit sur un autre Investigateur et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il soit tué ou qu'il ait tué tous les Investigateurs ou encore que ceux-ci se soient enfuis. Si quelqu'un tire une fois sur Bill tandis qu'il est engagé dans un combat, un coup manqué indique que c'est la victime de Bill qui a été touchée à sa place, à moins que celui qui a tiré réussisse un jet d'1D100 égal ou inférieur à sa DEXx3. La violence de l'attaque de Bill fait que lui et sa victime roulent agrippés l'un à l'autre dans toute la clairière.

1D6 minute après que Bill soit mort, ou après que la cérémonie se soit terminée sans incident, la vache se met à beugler de terreur. On entend, venant du sud, un bruit terrible et déchirant. Des branches d'arbres se cassent et finalement la chose apparaît, vacillante, dans la clairière. Les Investigateurs devraient être suffisamment avertis pour détourner les yeux s'ils le désirent. La Chose, un Sombre Rejeton de Shub-Niggurath, avance en clapotant méthodiquement dans la clairière et se place devant l'autel. Si le prêtre est encore vivant, il sort de sa cachette et il abat la vache. Avant que le sang ne s'arrête de couler du cou de l'animal, la Chose empoigne le bovin et lui aspire apparemment toute sa chair et ses entrailles, ne laissant sur le sol qu'une peau membraneuse carbonisée, percée et lacérée. Si les Investigateurs tentent d'intervenir ou si le prêtre a déjà été tué, la Créature les attaque.

J. W (Bill) WHITTAKER, actuellement un prêtre-Goule

FOR 18	CON 13	TAI 12	INT 10	POU 15
DEX 17	EDU 10	PDV 13	Déplacement 9	

ARMES: Griffes 50%, dommages 1D6 + 1D4, Morsure 50%, dommages 1D6 + 1D4 + tourmente l'adversaire.

NOTES: Bill peut faire deux attaques avec les griffes et une morsure au cours d'un round. S'il réussit à mordre un adversaire, il ne le lâche pas et continue à le tourmenter. Pour plus de détails, voir les règles, p. 46.

ARMURE: aucune, mais Bill ne reçoit que la moitié des dommages de n'importe quelle arme à feu.

SORTILEGES: contacter un Chthonien; Invoquer un Sombre Rejeton de Shub-Niggurath, le Signe de Voor.

Si la Chose est tuée, elle commence à se dissoudre immédiatement, et en moins d'une demi-heure elle disparaît complètement et il ne reste dans l'atmosphère que des vapeurs humides et sur le sol une tâche moite répugnante dans laquelle toute la végétation est saccagée. Aucune nouvelle plante ne repoussera à cet endroit pendant les plusieurs dizaines d'années qui suivent.

Si les Investigateurs s'enfuient quand la Chose arrive, elle ne les poursuit pas. Cependant, la semaine suivante les Investigateurs sont attaqués par une Horreur Chasseresse invoquée par la Chose et envoyée à leur poursuite. L'Horreur Chasseresse attaque la nuit. Si les Investigateurs sont à l'intérieur d'un bâtiment, elle arrache le toit ou elle passe au-travers du mur en l'enfonçant et se rue sur eux. Si les Investigateurs ne se trouvent pas tous ensemble, elle se rue sur le groupe le plus grand; s'il y a deux groupes d'Investigateurs de même nombre, elle attaque le groupe le mieux armé. Elle trouve toujours les Investigateurs où qu'ils se cachent. Si elle se fait tuer, l'Horreur Chasseresse se dissoud toute comme la Chose, mais la tache humide qui reste après sa disparition ne tue pas la végétation.



La chose venue de la forêt.

LA CHOSE VENUE DE LA FORET

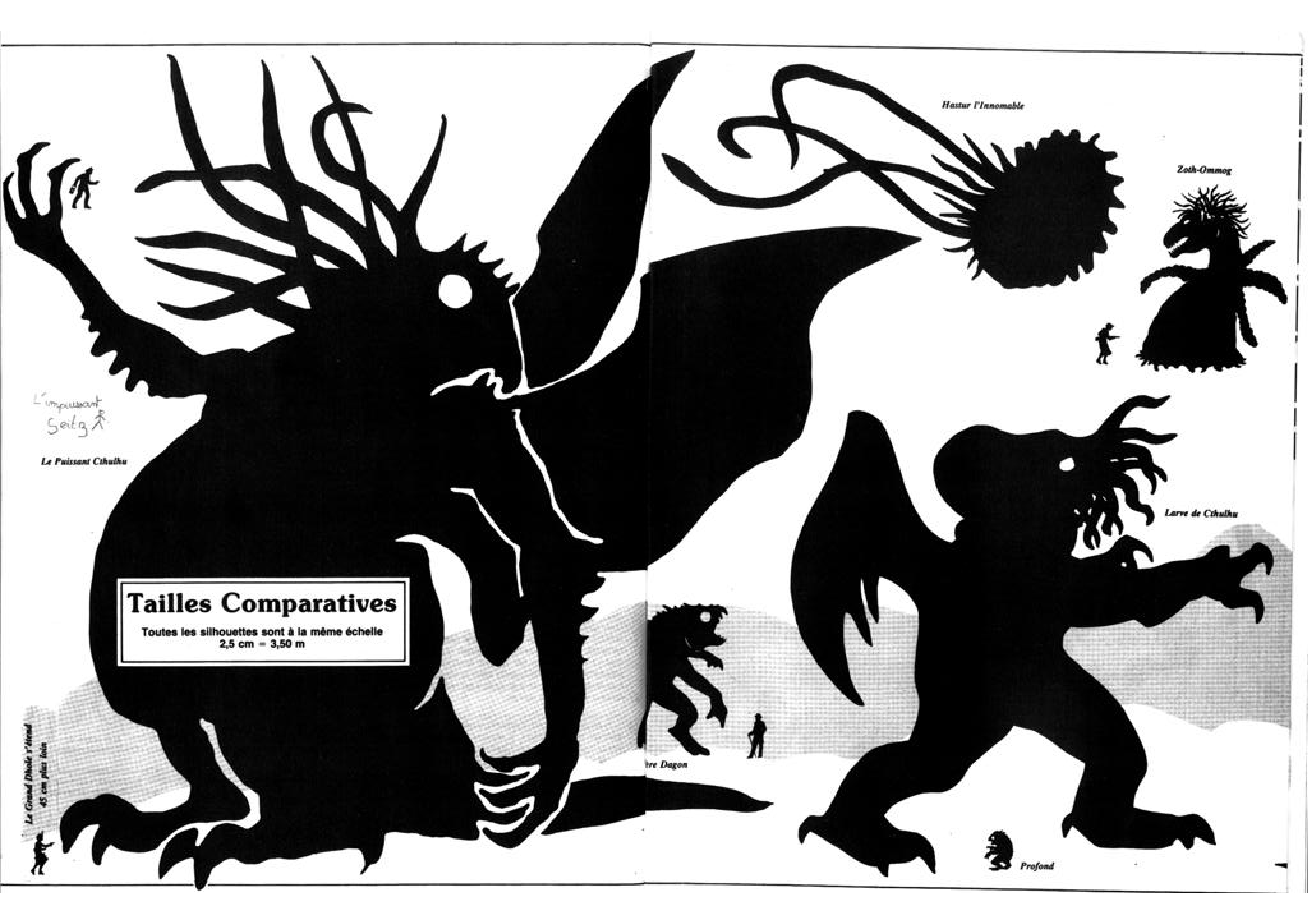
FOR 44	CON 23	TAI 41	INT 16	POU 20
DEX 16	PDV 33	Déplacement 8		

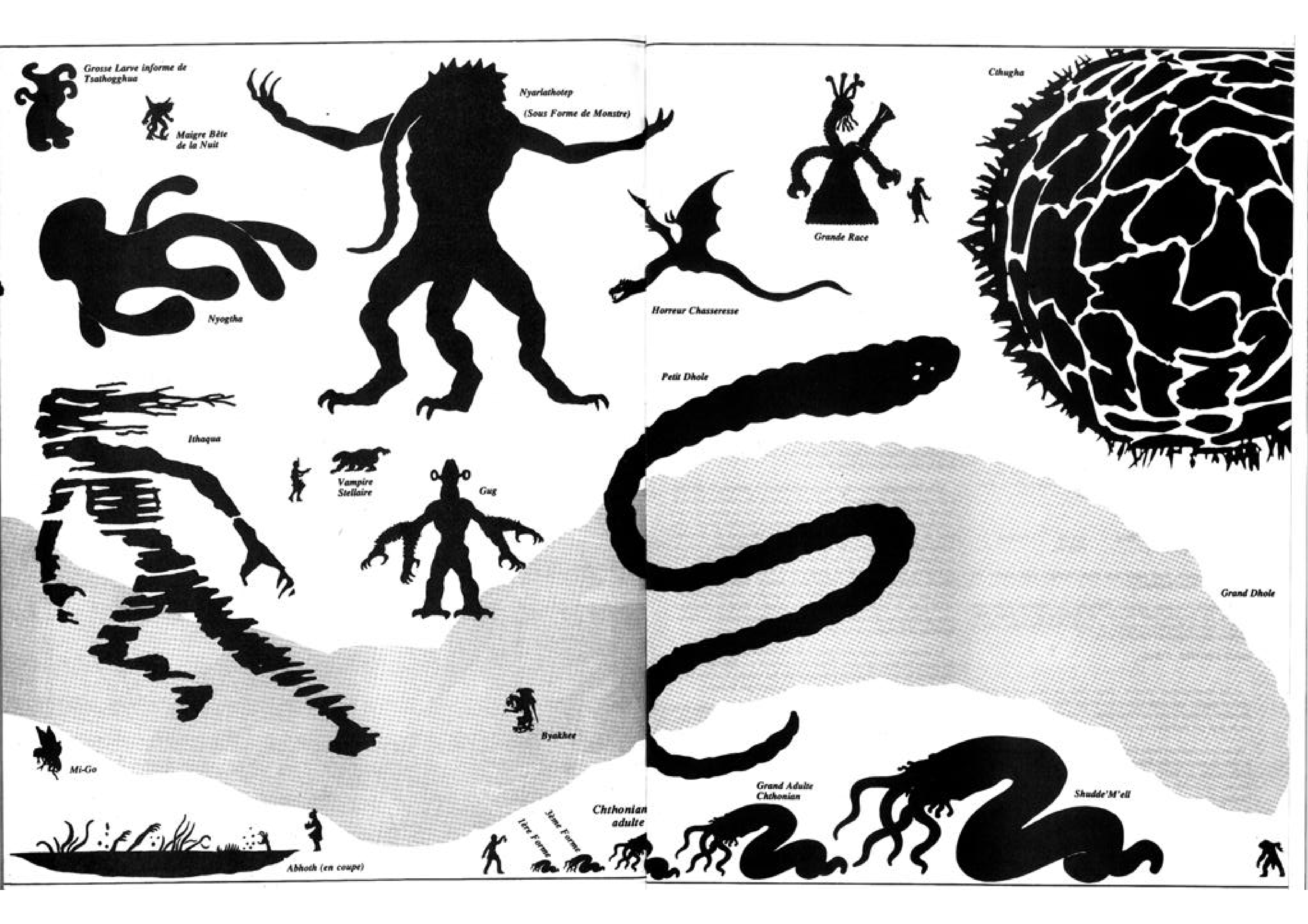
ARMES: tentacules (4 attaques par round) 80%, 4D6 points de dommages + absorbe par la suite 1D3 points de FOR à chaque round.

ARMURE: Aucune. La plupart des armes à feu font seulement 1 point de dommage. Un empalement fait 2 points de dommages. Les fusils de chasse font le minimum de dommages possible. Les armes qui écrasent ou qui taillent font le maximum de dommages.

SORTILEGES: Appeler Shub-Niggurath; Flétrissement; Invoquer/Lier une Horreur Chasseresse; Invoquer un Serviteur des Dieux Extérieurs.

SANTE MENTALE: 1D3 / 1D20.


Tailles Comparatives
Toutes les silhouettes sont à la même échelle
2,5 cm = 3,50 m
Le Puissant Cthulhu
L'impuissant
Seilg
Hastur l'Innomable
Zoth-Ommog
Larve de Cthulhu
ère Dagon
Profond
Le Grand Dhole s'étend
45 cm plus loin


Grosse Larve informe de Tsathogghua
Maigre Bête de la Nuit
Nyarlathotep
(Sous Forme de Monstre)
Nyogtha
Ithaqua
Vampire Stellaire
Gug
Byakhee
Mi-Go
Abhoth (en coupe)
1ère Forme
3ème Forme
Chthonian adulte
Horreur Chasseresse
Grande Race
Cthugha
Petit Dhole
Grand Dhole
Grand Adulte Chthonian
Shudde'M'ell

L'HORREUR CHASSERESSE

FOR 28	CON 10	TAI 43	INT 13	POU 16
DEX 14	Déplacement 7/11 en volant			PDV 27

ARMES: morsure 70%, 4D6 points de dommages, Queue 90%, agripper et enlever (Faire un jet de FOR contre FOR pour s'échapper).

ARMURE: 9 points de cuir. Elle ne peut pas être transpercée.

SORTILEGE: Appeler Azathoth.

SANTE MENTALE: 0/1D10.

ACTIONS SUIVANTES

Si les Investigateurs n'ont tué ni le prêtre, ni la Chose avant de quitter l'endroit, ils lisent dans les journeaux quelques mois plus tard que des tremblements de terre de plus en plus violents ont obligé la plupart des citadins à déménager. Ceux qui sont restés ont été tués par une énorme crevasse qui a englouti la ville. Maintenant à cet endroit, il n'y a plus qu'une terre pelée. Chaque Investigateur perd 1D6 point de SAN en apprenant cela.

Si les Investigateurs tuent le prêtre mais pas la Chose et chassent l'Horreur Chasseresse ils ont la possibilité, soit de revenir à l'endroit où se trouve l'autel (probablement mieux protégé) et combattre de nouveau la Chose, soit quitter la région. S'ils la quittent, les événements se déroulent comme décrits dans le précédent paragraphe. Si pour une raison ou une autre, ils reviennent à l'autel, la Chose (qui a la possibilité de regarder entre les pierres dressées, les utilisant de la même façon que nous pourrions utiliser un téléobjectif) se faufilera à un endroit d'où elle pourra les voir sans être vue. C'est assez facile dans le noir de prendre la Chose pour un arbre. Alors qu'elle s'approchera, les Investigateurs la sentiront de nouveau (c'est une odeur fétide de chair) bien qu'ils ne puissent la voir, ni même évaluer là où elle se trouve. Alors celle-ci lancera un sortilège «Flétrissement» de 15 points sur l'Investigateur le mieux armé et prolongera cela par une attaque d'un Serviteur des Dieux Extérieurs invoqué dans les tous derniers jours. Ce Serviteur est semblable à une masse roulante, d'une substance indéfinissable, avec des tentacules.

LE SERVITEUR

FOR 13	CON 15	TAI 22	INT 18	POU 16
DEX 19	Déplacement 7		PDV 19	

ARMURE: aucune, mais seule une arme magique peut blesser un Serviteur des Dieux Extérieurs.

SORTILEGES: Contacter Cthulhu; Contacter Nyarlathotep; Créer une Barrière. Ce Serviteur peut invoquer un Byakhee et un Autre Dieu Inférieur nommé Klajrakh en jouant de la flûte. Voir les règles pour le Serviteur dans l'Appel de Cthulhu, p. 56.

SANTE MENTALE: 1/1D10.

Si les Investigateurs tuent la Chose, mais ne tuent pas le prêtre, celui-ci appelle une autre Chose venue des bois. Les événements se déroulent comme si rien ne s'était passé. Tant que le prêtre est en vie, on ne peut pas renverser l'autel et les pierres dressées.

Si les Investigateurs tuent à la fois la Chose et le prêtre, ils ont sauvé la ville. Ils méritent des félicitations. Pour cette victoire, ils reçoivent 1D20 points de SAN. S'ils renversent aussi les pierres, l'endroit devient inutilisable et n'importe quel prêtre cthulhoïde qui voudra l'utiliser devra exécuter des rituels de purification longs et complexes. Si les Investigateurs réalisent la portée de leur acte (un jet réussi de Connaissance en Mythe de Cthulhu ou d'Occultisme permettra de le déterminer), ils obtiennent 1D10 points de SAN supplémentaires. Si les Investigateurs renversent toutes les pierres, ils trouvent sous l'autel un escalier en pierre qui mène sous la terre.

LES DEGRES DE PIERRE

Les marches aboutissent 30 mètres plus bas à une petite salle chaude remplie d'os et de viande pourrie. La puanteur y est suffocante. On peut voir au sommet du tas d'os un bâton noir de bois poli. Il est en acajou de bonne qualité, mesure à peu près 60 cm et il n'est pas sculpté excepté les extrémités qui ressemblent à d'inhumains visages grimaçants. Ce bâton peut être utilisé comme une cravache ou une canne de combat, et équivaut à une arme magique contre des monstres tels que les Serviteurs des Dieux Extérieurs. Il a 20 points de Vie. Des veuves noires sont accrochées sous le bâton et essaient de piquer celui qui s'en est saisi. Pour plus de détails, voir plus haut la section «La Ferme».

Un tunnel étroit et bourbeux part de la chambre ossuaire. Les Investigateurs le suivent assez difficilement et débouchent finalement sur un tunnel transversal, puis un autre et encore un autre jusqu'à ce qu'ils soient en danger de se perdre. Le Gardien peut inventer un labyrinthe de tunnels zigzagants et de chatières pour y perdre les joueurs. Si les Investigateurs ne se découragent pas, après avoir rampé plusieurs heures dans d'étroits passages bourbeux, ils aboutissent à une vaste caverne souterraine à plusieurs centaines de mètres de la surface terrestre. Une faible lumière rouge venant des murs éclaire un monstre vermiforme et visqueux qui tremble et frissonne. Le monstre est transpercé au milieu du dos par un énorme cristal transparent sur lequel est gravé le Signe des Anciens. Quiconque est familiarisé avec les Chthoniens reconnaît cette créature, dont l'immensité rivalise avec le légendaire Shudde M'ell. Tout être qui voit cette créature horrible perd 1D3/1D20 point de SAN.

La masse frissonnante qui se trouve devant eux est manifestement incapable d'aucun acte agressif, bien qu'il soit également manifeste qu'elle n'est pas complètement morte. Quelques uns de ses tentacules sont tombés de son corps et gisent convulsivement sur le sol de la caverne. Des lambeaux de chair sont arrachés du corps du monstre et exsudent en flaques un liquide sanguinolant. Le simple fait de marcher dans la caverne est évidemment malsain.

Si les Investigateurs veulent essayer de libérer le monstre ils doivent s'arranger pour transporter une lourde grue et du matériel lourd à travers les tunnels boueux jusqu'à la caverne. Avec la grue, ils peuvent lentement enlever le cristal qui transperce le monstre (et qui pèse plus de 30 tonnes). Une fois cela fait, les blessures du monstre commence à se cicatriser; les effets se voient immédiatement mais la cicatrisation ne s'achève qu'au bout de plusieurs semaines. Une fois cicatrisées, un monstre d'une puissance et d'une malignité égales à Shudde M'ell lui-même sera libéré sur le monde. Tous les Investigateurs qui auront participé à sa libération perdent automatiquement 1D20 point de SAN pour cet acte. Le monstre libéré ne témoigne pour sa libération d'aucune gratitude ni bienveillance envers les Investigateurs et il essaiera de les tuer s'ils s'approchent.

Le monstre est immunisé contre tous les dommages que pourraient lui causer les Investigateurs. Tenter de l'anéantir à la dynamite, par le feu ou en lui tirant dessus ne provoque que des trouées dans son corps ou coupe les petites tentacules, mais cela ne peut pas le tuer.

Les Investigateurs devraient pouvoir en conclure que le prêtre et la Chose essayaient de libérer la créature de son état d'inhibition submortelle probablement en désactivant ou en enlevant l'énorme cristal qui la transperce. S'ils comprennent qu'ils ont déjoué ce terrible complot et que la créature, à l'heure actuelle partiellement vivante, retrouvera probablement son état comateux maintenant que le prêtre factotum n'est plus en état d'agir, cette connaissance leur donne à chacun 1D10 point de SAN.

S.A.L.T. – 78190 TRAPPES Z.I. – PRINTED IN FRANCE

Fragments d'épouvante



TABLE DES MATIERES

REPONSES A CERTAINES QUESTIONS SUR L'APPEL DE CTHULHU — Pourquoi faut-il tant de temps pour lire un livre du Mythe de Cthulhu ? Pourquoi mon Investigateur ne peut-il s'habituer à rencontrer des types communs de monstres ? Comment puis-je apprendre une langue dans l'Appel de Cthulhu ? Le fait de voir plusieurs monstres peut-il faire perdre plus de points SANTE MENTALE à mon personnage ?
A PROPOS DE L'UBIQUITE DE CTHULHU — Grâce à son travail sur les notes du courageux docteur Phileus P. Sadowsky, décédé, William Hamblin a réuni des traces linguistiques anciennes à propos du culte redoutable de Cthulhu.
UN GRIMOIRE POUR L'APPEL DE CTHULHU — Résumé pratique de tous les sortilèges parus dans les compléments : Les Ombres de Yog-Sothoth, L'Asile, Le Supplément de Cthulhu, Le Fungi de Yuggoth, La Malédiction des Chthoniens, La Trace de Tasthogghua, Les Masques de Nyarlathothep, Les Fragments d'Epouvante. Indispensable aux Gardiens. A juste titre terrifiant pour les joueurs qui y jettent un coup d'œil.
SCENARIO : LA MENACE SOUTERRAINE — Des tremblements de terre secouent un hameau dans le Nord Michigan, mais les habitants refusent de dire quoi que ce soit sur le sujet.
4 PAGES EN FIN DE LIVRET — Silhouettes des différentes tailles des divinités, entités, monstres et races sélectionnées du Mythe. Voyez comme Cthulhu est vraiment grand !
NOUVELLES DIVINITES — Plusieurs nouveaux dieux (et leurs serviteurs) tirés des écrits de l'auteur J. Ramsey Campbell de la Maison Arkham sur le Mythe.
SCENARIO : LA VALLEE SECRETE — Une dangereuse enquête mène les intrépides Investigateurs au cœur des jungles obscures du Congo belge. Pour que l'aventure s'achève, il faudra plusieurs parties.
ET, EN PLUS — Exemples d'Imprécations Rituelles, carte des rues d'Innsmouth, un poème de H.P. Lovecraft, animaux communs de plusieurs continents, introduction de Sandy Petersen.

Le Second Supplément de Cthulhu



I.S.B.N. : 2.904783.27.X

59 F